

GAME
EXE
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
МАРТ
2001
www.game-exe.ru
стр.44
СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ
TRIAL
ВНИМАНИЕ:
КОНКУРС!
Стр.111
HITMAN
CODENAME 47
Стр.45–82
ВОТ И ВСЁ
Что останется после него. 2000 год
Рекомендуемая розничная
цена журнала — 57 руб.,
без CD — 37 руб.
4 601357 000055



www.game-exe.ru
GAME
EXE
КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ
МАРТ
2001
стр.44
СЧАСТЛИВЫЙ УЧУ
4 601357 000055
Рекомендуемая розничная
цена журнала — 57 руб.,
без CD — 37 руб.
TRIAL
ВНИМАНИЕ:
КОНКУРС!
Стр.111
ВОТ И ВСЁ
Что останется после него. 2000 год
Стр.45–82

ПО ПИВУ, ИЛИ ГРЕХИ РАЗГУЛЬНОЙ МОЛОДОСТИ

Нет ничего приятней вечерней прогулки в паб, где в спокойной обстановке можно посидеть за литром-другим славного эля. Не какой-нибудь гномьей бормотухи оркского разлива, а настоящего человеческого пива из далекой страны, чье название почему-то всегда вызывает у меня ассоциации с обувью. Встретить старых верных друзей, обошедших вместе с тобой полсвета, вспомнить былые деньки... — что может быть лучше для отошедшего от дел спасения мира приключенца-пенсионера? Хотя настоящее счастье — это когда множество любопытствующих подсаживаются за наш столик и, ежеминутно подбирая челюсти, слушают, не забывая угощать рассказчика "тем самым" пивом...

LANDS OF LORE: THE THRONE OF CHAOS

Жанр
РПГ

Дата выхода
1993 г.

Разработчик
Westwood Studios

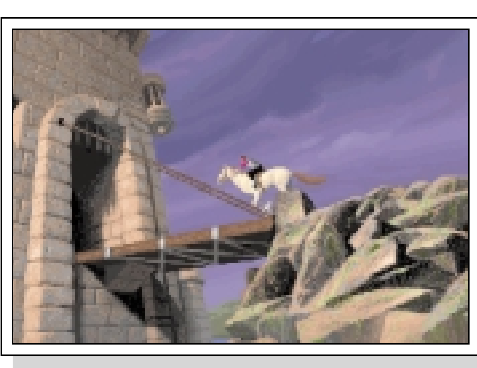
Издатель
Virgin

ОС
MS DOS



Уважаемый! Вижу, вы не из местных. Не хотите ли послушать очень правдивую и даже честную (местами) историю? Тогда приступим... (Девушка, нам два раза по две, пожалуйста.)

Значит так... Э-эм, что же там было-то? Пива, пива мне срочно, память освежить... А! О!.. Ага! Вызывает меня как-то раз король в замок Глэдстоун и уважительно так говорит: "Видишь ли, в чем дело, Кондратий (Конрад — это меня зовут так... За знакомство!)... Злобная колдунья Скотия — слыхал о такой? — умудрилась незнамо где разжиться одним весьма ценным колечком, которое надо бы у нее отнять... Не подумай плохого, вовсе не из жадности! Колечко то не простое, а волшебное — в кого хошь владельца может превратить! Вот Скотия себе на старости лет забаву и удумала — обратилась в ворону и давай ко мне во дворец летать — того и жди, кому-нибудь нагадит... А я не люблю, когда в моем дворце кто-нибудь кроме меня беспорядки учиняет!" И как даст кулаком по подлокотнику. Очень был, видать, расстроен. "Короче, слушай мой приказ: двигай в поместье к Роланду, заберешь у него мой фамильный рубин, у проезжего колдуна отобранный, и немедля назад. Вот тогда мы со Скотией и посмотрим, чей кутюрье моднее, чьи побрякушки качественнее! Вперед! Мухой!"



Хотел я отказаться, да не удобно — король все-таки. К тому же в диалоге кнопочки такой не было. Что ж, пришлось идти. Но, понятное дело, не сразу. Для начала я по замку королевскому побродил. Ох, красиво!.. Все такое чистенькое, все такое яркое — глаз гуляет. Любому понятно — шедевр, мастер руку приложил. А именно волшебник из Западнолесья. Теперь-то он, говорят, поистрепался, подрастерял талант, все больше самопародиями занимается. Жаль.

Оказалось, у короля в замке самый настоящий супермаркет. В одном углу бюрократ-канцлер бесплатные путевки в поход за славой раздает, в другом оружейник примостился, накрутил цены на железо до небес, монополист капиталистический, и сидит довольный, в ус не дует. Еще видал мужичка-травника, он мне все алоэ предлагал. Я ему говорю: не ем, мол, кактусы, не верблюд еще... Вот брюквы взял бы, да у мужичка не оказалось.



ВТОРОЙ ЛИТР ПИВА

В общем, погулял я по замку, да и отправился по королевским делам. Эх, парень, видел бы ты, какие там прекрасные леса. Такие опрятные и ухоженные — любой английский парк на корню от зависти засохнет. Деревья растут бревнышко к бревнышку, макушка к макушке, дорожки точно по линейке проложены, перекрестки — по угольнику расчерчены. Все чистенько, аккуратненько — весь мусор, хлам всякий кто-то по дуплам да по гнездам птичьим рассовал. Бывало, сунешь руку в нору какую-нибудь, а там... деньга лежит. Или даже две. Или это — тьфу! — алоэ. Вот как надо лесное хозяйство вести! А зверей там сколько... Отбою нет. Только спать начнешь укладываться — тут как тут. То носорог прибежит (не иначе, прямиком из Африки), то гопники, понимаешь, начнут деньги выпрашивать. Ну как им после этого не дать? По репе им, по репе... Словом, нескучный сад получается, а не лес заповедный. Помнится, в самой глуши даже кабак был построен. Чтобы, значит, человек, уставший после сафари на гоблинов, мог зайти, посидеть, свежим пивком свое изнеможение подлечить. Хозяин местный, добрейшей души человек, все рога мне свои показывал и на жену жаловался...

Пока я окрестности разглядывал, не заметил, как к Роланду в поместье прибыл. А там гоблинов стая бесчинствует, хозяина куда-то дели и сабантуй устроили. Нахрюкались, разбойники, до состояния глубокой горизонтали, чуть было меня за своего не приняли. А я хитрый, говорю: меня, мол, начальство сюда прислало вместо вас, рожи вы безобразные. Идите к Скотии, у нее для вас сюрприз есть. Они и поверили. С тех пор я этих балбесов не встречал — очень, видать, удивлены были сюрпризом.

Как только ушли гоблинские хулиганы, нашел я Роланда, от страха в щель настенную тараканом схоронившегося. Так он и поведал, что королевскую драгоценность у него отняли тролли-интервенты... Пришлось возвращаться в Глэдстоун ни с чем, а там новая беда. Не зря король чувствовал, что Скотия ему свинью подложить хочет! Прилетела, карга пернатая, в замок и заколдовала — нашевеличество, того и гляди, богу душу отдаст. Одно слово: СКОТИЯ. Как думаешь, кому рас-





хлебывать пришлось? А то... Нашли, понимаешь, мальчика.

Погоди, я тебе сейчас про подземелья еще расскажу. Обомлеешь. Представляешь, у них там эрозия только под прямыми углами распространяется — все туннели квадратного сечения. А все подземелья — как после евроремонта, видимо, гномы-механики расстарались. Двери кнопками открываются или вообще кодовыми замками заперты. Животина или монстер какой не сообразят, что к чему, а человек — ежели мозги дома не позабыл — запросто. Вишь, как хитроумно. Правда, из-за этого в подземельях уж очень много всякого зверья скапливается, и все голодные, злые, так и норовят ногу откусить. Или голову.

ЕЩЕ ПИВА!

Эх, тяжело в одиночку гоблинов шугать. Хорошо, что со мной попутчики были. Помню одного — этакий великан четырехрукий. Так он что делал: возьмет в правые руки по батогу, в левые по щиту, и за двоих работает. Мерзких тварей по бокам охаживает, да магией себе помогает. Славный был вояка, тоже теперь кому-нибудь в пабе байки травит про молодость свою неразумную. А еще спутница с нами была — как-то шли мы к одному многомудрому магу, да ее и подобрали. Такая вся из себя красавица, прям глаз не отвесть. Ну, вижу, ты, брат, слюни пустил — адресок дать? Да не волнуйся ты так, ей сейчас не больше шестидесяти! Ну, как хочешь...

Помню, идем как-то по местному ортодоксально-прямоугольному лесу, а нам навстречу какая-то тварь. С виду — жаба-переросток. И повадки такие же. Не успели мы как следует топориками размахнуться, как она — ррраз! — и проглотила их, топоры-то! Остановились, не знаем, что дальше делать — не руками же ее по носу щелкать, а гадина меж тем языком своим километровым как махнула — и броню со всех троих моментом слизнула. Стоим в одних подштанниках, трагически переглядываемся. Вижу, попутчица наша засмущалась, зарделась вся — оно и понятно, девки-то подштанников не носят... И это еще не самая жестокая битва была.

Ох, и тяжко же нам в дороге пришлось. Это тебе не мух на окошке щелкать. Правду говорят: чем дальше в лес, тем толще партизаны. Поначалу к нам мелочь всякая приставала, гоблины да пиявки какие-то, а потом... Такие твари, что простым оружием и не уязвишь. Помню, в Урбских копях какую-то зверушку долго подручным инвентарем молотили, а ей хоть бы хны. Хорошо, что мы умные. Догадались ее заморозить, так потом она от первого же удара на части развалилась. Вот что значит опыт!

Да что там твари! Бывало, застрянешь в каком-нибудь подземелье и сидишь, соображаешь как из него выбираться. Однажды совершенно случайно в яму провалился. Думал, все — конец пришел моей жизни буйной, "релоад" вызывать придется. Ан нет, оказалось, так и надо, уйти можно только через яму. Вот и представь себе, что бы произошло, не будь я таким неуклюжим: не свалился бы в яму, да так и кончился бы со скуки в этой мерзкой пещере.

А знаешь, что есть самая большая ценность в катакомбах? Камни. Ага, обычные булыжники, которые почему-то очень редко встречаются в этой местности. Ведь без камня в пещерах никуда... К примеру, как кнопку издалека нажать? Правильно, камень кинуть надо. А ловушку обезвредить? Тоже камнем. А если оружие украли, что делать? Именно, камнями закидать — самое действенное средство. Не зря сказано: булыжник — орудие пролетариата. В смысле, летает хорошо. Главное — не забыть его потом подобрать. Дефицитный товар.

Да я вижу, ты мне не особо веришь? Доказательств хочешь? Так сейчас я покажу тебе один очень раритетный и загадочный свиток. Я его у какого-то могучего волшебника стянул...

СТРАННАЯ ЗАПИСКА, НАЙДЕННАЯ В БАШНЕ ПОЛОУМНОГО МАГА

Lands of Lore — воплощение всего того, чего простым людям так не хватало в Eye of the Beholder. Во-первых и в главных — автокарта! Сколько времени и нервов сэкономлено! Принимая во внимание некоторую однообразность, проявленную разработчиками в оформлении лабиринтов, это очень большой плюс.

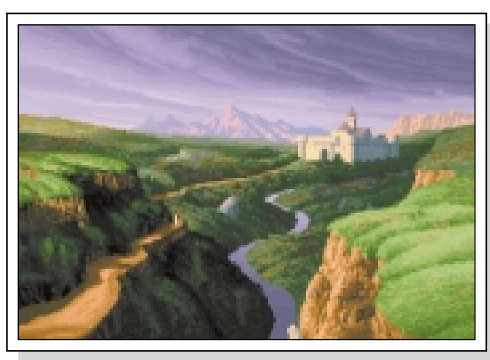
Во-вторых, используемая система правил намного проще, чем AD&D. Отсюда некоторые особенности. Нет как таковых классов. Герои получают опыт по трем направлениям: вор, маг, боец. Следовательно, нет ограничений на свободу действий ваших подопечных. Если вас всю жизнь раздражало, что никто, кроме жреца даже не пытается скастовать исцеляющее заклинание, то эта игра для вас. Чем хочется — тем и занимайтесь. Захотелось, к примеру, сундучок вскрыть — ради бога, никто отговаривать не будет. Результат будет напрямую зависеть от опытности в воровском искусстве. И еще: у персонажей не будет голодных обмороков — есть вообще не надо. Соответственно, сама собой излечивается головная боль, связанная с поисками провизии.

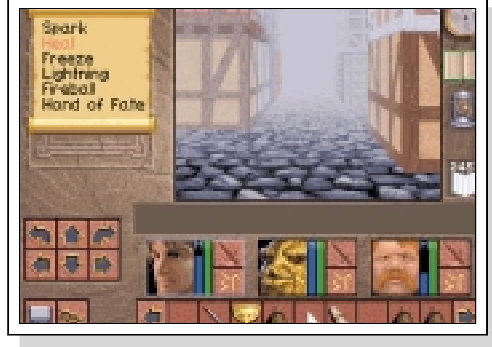
В-третьих, внешняя сторона дела. Красота спасет мир — это про местную графику. Очень красиво и довольно разнообразно. Наконец-то реализовано плавное перемещение от одной локации к другой. Сразу становится ясно, куда ты сдвинулся или в какую сторону повернул. Признаюсь, у меня в монотонных лабиринтах EoB часто пропадало ощущение направления, и порой начинала кружиться голова... Ну и анимационные ролики — они у Westwood, как всегда, выше всяческих похвал. Это надо видеть и слышать.

НА ПОСОШОК

Э, парень, да я вижу, у тебя финансы того-с... кончились. Ну, пойду тогда. Продолжение в другой раз будет, когда старику на пиво наскребешь. Хотя, если вкратце, то могу и сейчас: наши победили... Такая у них незавидная доля: крутись, как хочешь, а победу на блюде принеси.

Александр Металлургический (ironman@game-exe.ru), всегда ваш.





"ИГРЫ ДЛЯ МОЗГОВ"
СТР. 26, #01'01

Помните, как в январском номере я описывал игры для умных, после чего предложил всем желающим посостязаться с вашим покорным слугой в Mini MindRover (www.cognitoy.com/minimindrover/index.html)? Так вот, предложение многим пришлось по вкусу, многие подняли руку на старика, но лишь считанные единицы смогли превзойти мои результаты. И вы не представляете, как мне было приятно получить письмо от самого могучего игрока!..

Господин ПэЖэ

ПОБИТЬ ПЭЖЭ

Здравствуй, старина! Большая часть вечерне-ночной жизни двух последних недель резко изменила ориентацию, отодвинув переводы Шредингера, диссертацию и другие второстепенные дела на третий план. На второй же план вышло занятие, весьма напоминающее по внешним проявлениям навязчивое состояние с тягостным содержанием. На таймере — два ночи. В доме темно и тихо. Стакан с остатками остывшего кофе, зачищенные продприпасы, заваленный бумагами стол, и лишь одна идея в голове (муки псевдотворчества и научные потуги не стучат):

"Пять соток. Чертовы пять соток, которые непонятно где и как наскрести. Может, укоротить правый на десятку?.. Не помогло. На две?.. Еще хуже. А ежели повернуть его при этом на градус?.. Приехали, теперь срезает угол. Или начальный угол?... Да ну его, не поможет — лучше вернуться к предпоследним настройкам, там стабильно нарезал все три за то же время. Нет, хотя бы по две величины вокруг — и абзац. +1 — крэш. +2 — 9:44. -1 — 9:40. 9:40!!! Этот гений ПэЖэ ОТДЫХАЕТ!!! И все же... что если вернуться к предпоследним и одновременно укоротить и повернуть правый, оставив начальный угол неизменным..."

В общем, зараза оказалась еще той, но и инджойment получился неслабый.

Доблестный аксакал, разреши засвидетельствовать мое почтение касательно твоего времени на овальном треке Mini MindRover (6:57). Увы, мне оно оказалось не по зубам (точнее, не по мозгам). Впрочем, как и другим "соискателям" (Ckomopox, Leon_EXE, Eugene Ryabtsev, Mescat_EXE, Plugged_EXE... to mention just a (most outstanding) few, как говорится; молчу уж о прочих УЧУшниках, неУЧУшниках и всей басурманской рати).

***Господин ПэЖэ**: Прилюдное разоблачение — в ближайшем номере, а пока — вот приватное, этот робот проезжает овальный трек за 6:57:*

sensor L 1.4 -90
sensor R 4.8 -11
wheel at start -15
sensor R to wheel on/off -27/3
sensor L to sensor R on/off angle -11/-25
engine 100

Как это было: взгляд цепляется за параметры левого сенсора — пытаюсь сообразить, кому он такой нужен. Медленно доходит: используется двойной — от обоих сенсоров — контур управления. Так вот в чем фишка! Стоп. Не может быть. Тогда параметры правого должны быть похожими. Там же — какая-то галиматья, наверняка ПэЖэ перепутал по пьяни "+11" с "-11" и "он" с "офф". Гружу апплет, забиваю параметры в предвкушении, что тачка сейчас красиво впишется в ближайший бортик, что и наблюдаю. Меняю минус на плюс, "он" на "офф", пускаю, крэш... Шо цэ такэ? Снова залезаю в письмо, перечитываю параметры, и челюсть моя ме-е-едленно опускается до пола, когда осознаю, что есть sensor L to sensor R on/off angle... Занавес.

Small things can make a big difference. Это факт. Здесь же все с точностью до наоборот! Браво, ПэЖэ!

Андрей "Amon_EXE" Монаков (amon@udmnet.ru).

***Господин ПэЖэ**: Никакой мистики, все просто. В рамках тех ограничений, что есть в игре, возможны всего четыре принципиально разные модели робота. Первая — примитивная, от одного сенсора, следящего за краем дороги. Вторая — от двух сенсоров одновременно, либо следящих за разными краями, либо за одним и тем же, но на разном расстоянии от машинки. Третья — с использованием элемента AND (на него заводятся по две управляющих стрелки от каждого сенсора, каждый сенсор управляет состоянием своей ячейки). И, наконец, четвертая — когда один из сенсоров управляет вторым. Возможны комбинации (сенсор может одновременно выдавать сигнал на двигатель, AND и другой сенсор), но это уже детали и тонкости. Суть в том, чтобы иметь достаточное поле для экспериментов с параметрами.*

Кстати, судя по адресам, которые остаются в истории браузера, и по просочившемуся в таблицу результату, заметно превышающему "6:57" (автор cheater), убедить сервер в любом результате не составляет никаких проблем (он, похоже, не проверяет отправляемые ему данные). Но разве в этом дело? Игра-то для удовольствия. Да и подделать саму машинку невозможно — ее надо выстрадать и вынянчить.

А напоследок — роботы-победители. Моего красавца, отстоявшего-таки честь старика ПэЖэ, все уже видели, а на остальных трех треках первое место на 27 января 2001 года заслуженно принадлежит Андрею Монакову (Amon_EXE), согласившемуся опубликовать своих роботов. Ловите эксклюзив!

Трек 2, 9:18
sensor L 5.0 38
sensor R 5.0 -3
wheel at start -4
engine 100
sensor L to wheel off -30
sensor R to wheel off 28
sensor L to AND on/off A 1/0
sensor R to AND on/off B 1/0
AND to wheel on -5

Трек 3, 7:78
sensor L 3.9 9
sensor R 5.0 -28
wheel at start -13
engine 100
sensor L to wheel on/off 15/45
sensor R to wheel on/off -26/0

Трек 4, 9:18
sensor L 5.0 27
sensor R 5.0 -27
wheel at start 13
engine 100
sensor L to wheel off -31
sensor R to wheel off 31
sensor L to AND on/off A 1/0
sensor R to AND on/off B 1/0
AND to wheel on 0


3: Duck Trap

7.78	Amon_EXE
7.87	Eugene Ryabtse
7.92	Bekudno
8.10	PG
8.10	Leon_exe
8.27	Micropilot
8.36	Vil_EXE
8.36	
8.46	Sc
8.46	%2B si affinit

2: Mouse Track

9.18	Amon_EXE
9.31	KJD
9.44	PG
9.53	Plugged_EXE
9.53	Papasha_EXE
9.58	Vil_EXE
9.58	Leon_exe
9.67	kfgecko
9.72	ouch
9.72	Robb

4: Figure Eight

9.18	Amon_EXE
9.22	Papasha_EXE
9.27	PG
9.27	Eugene Ryabtse
9.27	ouch
9.27	StevenH
9.27	Papasha
9.27	Urise_Exe
9.31	Caitlin
9.31	Papik_EXE

1: Oval Track

6.57	PG
6.61	Amon_EXE
6.61	Leon_exe
6.61	Mescat EXE
6.61	Mescat
6.61	Dim_EXE
6.61	Pavel aka DVD
6.61	Pavel - EXE
6.66	Robb
6.66	Beelze

Содержание Game.EXE #3’01



“ВЕК ПАРУСНИКОВ-2” (AGE OF SAIL 2)

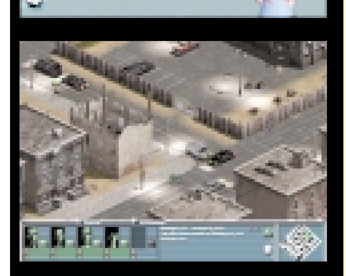
Новый фетиш для всех поклонников морских сражений под парусами.

СТР. 102

SIMCOASTER

Редчайший случай в нашей долгой хирургической практике: сознательная деградация игры до уровня себя самой семилетней давности.

СТР. 100



HEIST

Симулятор преступной группировки повышенной сложности. В игре ругаются матом, грабят банки и отстреливают полицейским головы.

СТР. 92



ОБЛОЖКА ДЛЯ ДОРЧИТАТЕЛЕЙ, КОТОРЫЕ ТАК И НЕ УДОСУЖИЛИСЬ ПОДПИСАТЬСЯ НА ЛЮБИМЫЙ ЖУРНАЛ

(СМ. ПОДПИСНОЙ КУПОН НА СТР. 35!)



ОБЛОЖКА ДЛЯ НАШИХ ДРАГОЦЕННЫХ ПОДПИСЧИКОВ

ЭТОЙ ЭКСКЛЮЗИВНОЙ ГРАФИЧЕСКОЙ РАБОТОЙ ХУДОЖНИК ДЕНИС ГУСАКОВ ПРОДОЛЖАЕТ СЕРИЮ КОЛЛЕКЦИОННЫХ ОБЛОЖЕК GAME.EXE ОБРАЗЦА XXI ВЕКА

СПИСОК ИГР, УПОМЯНУТЫХ В НОМЕРЕ

Сквозь гардины синеет луна, спать пора. Скоро будет весна…



ВОТ И ВСЁ
ЧТО ОСТАНЕТСЯ ПОСЛЕ НЕГО. 2000 ГОД

СОДЕРЖАНИЕ .EXE CD #3'01

Реклама в номере

C&C Computer Publishing Limited

Номер 3 (68), март 2001 г.
В 1995-96 гг. журнал выходил под названием "Магазин игрушек/ Games Magazine"

117419, Москва, 2-й Рощинский проезд, д.8.
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263.
Факс: (095) 956-1938, 956-2385
2nd Roschinsky Proezd 8, 117419 Moscow, Russian Federation
Tel.: (+7 095) 232-2261, 232-2263.
Fax: (+7 095) 956-1938, 956-2385
E-mail: post@game-exe.ru
Internet: www.game-exe.ru

РЕДАКЦИЯ
Главный редактор
Игорь Исупов (garry@game-exe.ru)
Заместитель главного редактора
Александр Вершинин (versh@game-exe.ru)
Арт-директор
Денис Гусаков (dgusakov@computerra.ru)
Ответственный секретарь
Николай Давыдов (ndavydov@game-exe.ru)

Обозреватели
Олег Хажинский (oleg@game-exe.ru)
Господин ПэЖэ (pg@game-exe.ru)
Маша Ариманова (masha@game-exe.ru)
Андрей Ом (ohm@aha.ru)
Николай Радовский (nradov@game-exe.ru)

Корреспонденты
Фраг Сибирский (frag@game-exe.ru),
Михаил Судаков (michelle@game-exe.ru)
Александр Металлургический (ironman@game-exe.ru)
Всеволод Киселев (vsevolod@game-exe.ru)

Переводы
Антон Исупов (antoni@game-exe.ru)
Мария Горбатова (alita@game-exe.ru)

CD
Кирилл Якобсон (kir@game-exe.ru)

Рекламная служба
Тел.: (095) 232-2261, 232-2263
Светлана Сазонова (svetas@computerra.ru)
Служба распространения и подписки
ЗАО "Компьютерная пресса"
Тел.: (095) 232-2165 (kpressa@computerra.ru)
Подписка в США•Subscription in the USA
Victor Kamkin Inc. Тел.: (301) 881-5973, (212) 673-0776
Техническая поддержка
Евгений Васильченко (sysadmin@computerra.ru)
Олег Струтинский (osik@computerra.ru)

Печать
IS-Print Oy, Finland
Тираж 36000 экз.
Цена свободная

Учредитель
Дмитрий Мендрелюк

ПОСЛЕДНЯЯ ВОЙНА

ОРУЖИЯ ЛЮБИМЕЙШЕГО РОД

REAL WAR

Жанр
RTS

Дата выхода
Август 2001 г.

Разработчик
OC Incorporated
www.oc-inc.com

Издатель
Simon & Schuster Interactive
www.simonsays.com

СУТЬ
US Army Tactical Combat Guide (ret.)

ОСОБЕННОСТИ
Будучи наглядным доказательством победоносной военной доктрины, игра Real War точна в деталях и сдержана в оценках. Численность и разнообразие юнитов не поддаются разумению, а искусственный интеллект был создан с единственной целью: довести бедного студента Вест-Пойнта до истерики перед выпускными экзаменами.

Фраг СИБИРСКИЙ

Падение двух вертолетов Blackhawk в апреле 1994 года на гостеприимную землю Ирака ознаменовало звездный взлет компании OC Incorporated. Ее президент тут же накатал письмо в миноборону, где утверждал, что в обоих случаях причиной послужила недостаточная подготовленность пилотов в визуальном распознавании целей. К письму прилагались чертежи, фотографии, видеоклипы и векторные трехмерные модели, созданные не без помощи компьютера. Как могли догадаться наши самые проницательные читатели, OCI специализировалась на изготовлении симуляторов. Настоящих, армейских, разработанных для сурового воспитания военнослужащих на манер покемонов или тамагочи.

СИМУЛЯТОР

Итак, победный марш OCI начался с тренировочной программы по идентификации целей для несчастных пилотов Blackhawk. На счету компании симуляторы вертолета CH-64, истребителя AV-8B Harrier и грузового самолета C-130. Кроме того, здесь занимались самонаводящимися ракетами, водили дружбу с морской авиацией, возведя в итоге ремесло военной симуляции в ранг искусства. Но главным достижением OC Incorporated стала работа с так называемой Joint Doctrine, системой координации действий сухопутных, воздушных и морских родов войск.



Как видим, киноклассика: высадившийся десант наступает по прибрежной полосе, а какие-то бедняги отбиваются с возвышенности. Больше всех, разумеется, страдают местные бунгало на сваях. К слову, тропическая растительность твердо намеревается гореть синим пламенем.

Как лучше всего донести суть этой доктрины до студентов Вест-Пойнта? Правильно, надо поручить OC Incorporated воплотить ее в виде полноценной компьютерной программы, а еще лучше игры. Дело было в 1997 году, и работы по созданию очередного симулятора заняли у нашей фирмы долгих два года. Нехитрая изометрическая RTS стала бесценным достоянием учащихся военных колледжей по всей стране, включая и одно небезызвестное заведение в Пенсаколе, штат Флорида.

Вполне допускаю, что сами сотрудники OCI понятия не имели о том, что такое RTS, обратившись к чересчур хорошо знакомой нам форме случайно, ради пущей наглядности. Но об игре с волшебными метками избранности и секретности прослышали в Simon & Schuster Interactive, игровом отделе издательского монстра, где быстро раскрыли перед потрясенными военными симуляторщиками радужные перспективы, уговорили поменять не очень-то благозвучное название "Joint Doctrine Interactive Practical Application" на лаконичное "Real War", преобразовать абстрактного "вероятного противника" воспитанников Вест-Пойнта в злобную террористическую организацию Independent Liberation Army (ILA) и вырвать золотую RTS из когтей военных на радость мировой играющей общественности.

РАЗВЛЕЧЕНИЕ

Словом, в августе 2001 года услада командных кадров армии США станет доступна ну





Здесь возвышенности нет, и надеяться пехотным частям особенно не на что.

абсолютно всем желающим по цене $39.95 за коробку. Удар, конечно, ниже пояса — кто же устоит перед искушением померяться объемом мозга с учащимися военной академии? Кроме того, прошлые заслуги OCI предполагают как самый широкий спектр видов современного вооружения, так и известный уровень скрупулезности и точности в отображении воздушных, морских и сухопутных боевых единиц.

Всего в Real War их будет по сорок для каждой воюющей стороны. Разброс непривычно велик: в мире юнитов проложена не только обычная дорожка от M1A1 до T80, но и тропинка от камуфлированных отрядов особого назначения до не менее камуфлированных взводов парашютных рейнджеров. Сказывается знание деталей.

Пехота и бронетехника, бомбардировщики и атомные субмарины армии США и ILA намереваются топтать или бороздить землю, воздух и воды в окрестностях Судана и графства Восточный Гэмпшир.

Между прочим, в Real War не требуется строить харвестеры для сбора ресурсов. Воспитанники Вест-Пойнта не знают, что такое харвестеры. Вместо этого в двух дюжинах заданий придется налаживать морские, небесные и земные пути снабжения, по которым и будут доставляться новые юниты и боеприпасы.

Возведенные белым человеком аэропорты должны не только принимать грузовые самолеты и насылать на головы неверных F-16 и B-52, но и вести с террористами идеологическую работу посредством специальных бомбардировщиков, до верху нагруженных пропагандистскими изданиями. Проклятые бойцы ILA (очевидно, ирландцы, не вполне выговаривающие букву "R") будут то и дело наносить ответные удары, психологически подавляя армию США с воздуха таинственными истребителями Psyops. Как видно, рукой OC Incorporated двигали либо знание секретных разработок, либо любовь к фантастике.

Вполне допускаю, что сами сотрудники OCI понятия не имели о том, что такое RTS, обратившись к чересчур хорошо знакомой нам форме случайно, ради пущей наглядности.

Намечены и совсем экзотические развлечения. К примеру, в ведении террористов окажутся установки "Скад", а под пальцем армии США — красная кнопка управления тактическим ядерным вооружением.

ПОЛНЫЙ КОМПЛЕКТ

К сожалению, Real War не будет тем самым первозданным тактическим симулятором, что наверняка распугивал всех окрестных кадетов условной графикой и нечеловеческой сложностью. Пойдя на поводу у Simon & Schuster, ослепленная алчностью OC Incorporated прилежно шлифует изометрическую картинку, доводит до ума карты местности и даже оглупляет искусственный интеллект. Приводит к нормам свободного рынка, знаете ли.

А ведь как изысканно смотрелась бы нынче оригинальная программа-симулятор Joint Doctrine Interactive Practical Application, поставляемая в зеленом металлическом ящике с надписью "Армия США"! И в комплект входили бы каска, побывавшая в Нормандии, да саперная лопатка...



До боли знакомый танковый "раш" по заснеженной равнине. Может, Вест-Пойнту следовало бы выписать в личное пользование Red Alert 2?

ВЫСОКАЯ НАГРАДА

ИСТОРИЯ ОДНОЙ МЕДАЛИ

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

Жанр
FPS

Дата выхода
Октябрь 2001 г.

Разработчик
2015
www.2015.com
Издатель
Electronic Arts
www.ea.com

СУТЬ
Вторая мировая на движке Q3.

ОСОБЕННОСТИ
Уникальная высокотехнологичная графика, на 300% использующая неизвестные Кармаку возможности движка Quake 3. Двадцать разновидностей врагов, не считая боевой техники. Две дюжины видов американского и немецкого оружия (никакой фантастики!). Порядка двадцати миссий с возможностью управления уймой транспортных средств.

Михаил СУДАКОВ

Когда Майк "Ironman" Миллигер был маленьким (27 лет для программиста не возраст), он мечтал написать компьютерную игру по мотивам спилберговской нетленки "Спасение рядового Райана". "Как это, должно быть, здорово, — думал он, — бежать под ураганным огнем, не зная, что случится в следующую секунду, смотреть, как наш огонь косит врага, и ненавидеть проклятых наци всей душой"... Прошло три года. Майк подрос, влился в девелоперскую компанию с оптимистичным названием "2015" и немного изменил свои взгляды на жизнь. А мечта осталась прежней...

...Тем временем боссы Electronic Arts мучались насущным вопросом: в каких ЕЩЕ целях употребить влетевший в копеечку движок Quake 3: Arena (из трио Alice, TWINE и игра-от-Ritual-без-названия вложенные средства исправно отрабатывало лишь творение безумного Макги)? Охочие до легкой славы и денег ребята из EALA (бывш. DreamWorks) предлагали выпустить еще одну часть феноменально успешной стрелялки от первого лица Medal of Honor (место обитания: PlayStation)... Боссы предавались раздумьям.

ДЕЛОВОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

"Вы даете нам лицензию на движок Q3, а мы в разумные сроки сооружаем игру про Вторую мировую. По рукам?" — Так объявившийся в офисе EA Майк еще раз доказал, что не отличается особой стеснительностью.

Чувствуется, что архитектурные излишества сотрудникам 2015 не чужды.



Тестовое испытание в месяц длиной завершилось оглушительным успехом 2015: по разрушенному французскому городу, до отказа забитому фашистами, без содрогания могли ходить только люди, считавшие, что World War II — это всего лишь грандиозная, никогда не существовавшая в реальности выдумка мировых правительств. Проекту Medal of Honor: Allied Assault был дан зеленый свет.

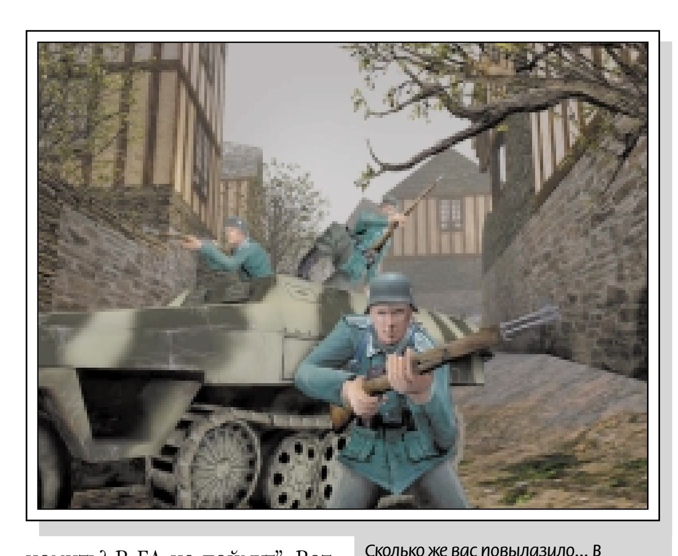
ВОСЕМЬ МЕСЯЦЕВ СПУСТЯ

Слово очевидцам. "Уровень графики достигнут просто небывалый. Команда Return to Castle Wolfenstein заходила в гости, смотрела нашу игру. Говорят: "Зато у нас зомби. А Гитлер будет боссом. И еще нам Кармак помогает". А в глазах — черная зависть".

Майк особенно гордится лицами персонажей и тщательно прорисованными руками, чьи пальцы могут складываться в разные интригующие жесты.

"А еще мне нравятся деревья. Мы их складывали по веточке, по листочку. Говорят, что получилось не хуже, чем в техно-демо GeForce, только там дерево одно, а у нас они торчат из каждого клочка земли."

Майк полигонов не жалеет совершенно. Говорит: "Зачем эко-



Сколько же вас повылазило… В колонну по одному стрррройсь! Убивать буду.

номить? В ЕА не поймут". Вот они и стараются: "Недавно моделировали то самое побережье… Ну, как в "Рядовом Райане". Похоже, нет? Пули свистят, удушающий газ по земле стелется, минометы зону высадки утюжат… Жуть. Приехал Стиви Спилберг (он с кем-то из EALA очень дружен, услышал о нашем проекте и тут же примчался). Глядел минут пятнадцать, а потом задумчиво так произносит: "Заграждения из колючей проволоки у вас не на том месте стоят. И снайперы, друзья мои, вовсе не с тех позиций нашим кровь портили. Переделать немедля. И выслать мне играбельную бета-версию, OK?" Строгий старичок.

Мы, конечно, стараемся писать уровни с нуля, из головы, ни в какие реалии особо не упираясь, но иногда нас заносит". Майк, одновременно знаток Второй мировой и почитатель маэстро Спилберга, недавно заявил, что хочет концовку, как в "Райане": чтобы с танками и "бомбами-липучками", но без героической смерти главного героя. "Такая вот у нас "Медаль": в чем-то оригинальничаем вовсю, в чем-то опираемся на исторические факты, а в чем-то сдираем с фильма, но цель все та же: совершить подвиг и остаться в живых. И так двадцать раз".

МЕДАЛЬ ЗА ОТВАГУ

"Когда я в последний раз заходил в офис 2015, внешне ничего не изменилось. Да, конечно, кто-то зарос щетиной, кое-то "слез" с колы и перешел на чай с плюшками, некоторые осунулись, а один особо впечатлительный парнишка, заявив, что война — это грязь, постригся в монахи. Но игра, та самая игра, которую я видел в зачаточном состоянии всего четыре месяца назад, преобразилась до неузнаваемости.

Ребята объяснили мне, что за успешное выполнение миссий будут вручаться награды: от простенького "Пурпурного сердца" (Purple Heart) до элитной медали Почета (Medal of Honor, высшая воинская награда США). Впрочем, последнюю можно заслужить, лишь уничтожив всех врагов до единого, не потратив ни одной лишней секунды, выполнив все "побочные" задания и дойдя до цели практически невредимым. Задачка не из легких, но чего не сделаешь ради секретных уровней!

Потом Майк подозвал меня к своему компьютеру: "Смотри". А там фашисты играют в футбол… самой обычной "лимонкой". Гестаповский офицер производит вбрасывание и улепетывает, а шестеро полицаев начинают ее друг дружке перекидывать, пинать ногами и уворачиваться от "подарков". "Это мы так чудеса интеллекта отрабатываем. Представляешь, как оно в игре будет выглядеть? Ты ему: лови, фашистская сволочь! А он — р-раз, и обратно швыряет. Нет, дескать, спасибо, я уже пообедал".

Попросил немного поиграть и получил в личное распоряжение мотоцикл с коляской. "Могу тебя и в танк усадить, и в джип, и даже в "Мерседес", но коляска — это святое. Рули". Развлекался минут сорок… Случайно увидел в небе "Штуку", спрашиваю: "А на ней можно?". "ЕЕ можно, — со смехом отвечает кто-то из дизайнеров, — это же босс". Это у них такой "бонус" к двадцати разновидностям фашистов: эсэсовцев мало показалось, перешли на "Штуки", "Тигры" и прочий металлолом…"

Команда Return to Castle Wolfenstein заходила в гости, смотрела нашу игру. Говорят: "Зато у нас зомби. А Гитлер будет боссом. И еще нам Кармак помогает". А в глазах — черная зависть".

БИТВА ГИГАНТОВ

Сейчас, за восемь месяцев до появления Medal of Honor на свет божий, игра выглядит не только поразительно красиво, но и очень, очень многообещающе. Первые опасения, что нам попытаются всучить недозрелый и дурно пахнущий порт, растаяли вместе с надеждами на то, что Oni окажется Игрой (впрочем, это уже совсем другой разговор). 2015, приложившая руки к Wages of Sin, успела доказать, что не зря допущена до "лицензионной синекуры", да и с Allied Assault определенно не планирует садиться в лужу.

Будет очень весело наблюдать, как в конце этого года (если Return to Castle Wolfenstein опять перенесут) столкнутся лбами две мощнейшие маркетинговые машины Activision и ЕА, каждая из которых будет во всю глотку кричать об исключительности своего подопечного, "продолжении славных традиций Wolfenstein 3D" и "приставочном суперхите, который comes to PC". Нам, разумеется, ближе и роднее первое, тем более что удачного переноса FPS с приставок история так до сих пор и не знает.

Но Allied Assault — случай особый. Этого не заметит только слепой.

Порой модели врагов и общая картина заставляют усомниться: может быть, это подлый fake, сработанный в 3DS MAX?



ПУТЬ ПОРТОСА

SIN, F.A.K.K. И ПАНИКОВСКИЙ

MYTH III: THE WOLF'S AGE
myth3.godgames.com

Жанр
RTS

Дата выхода
Ноябрь 2001 г.

Разработчик
Mumbo Jumbo
Издатель
Gathering of Developers
www.godgames.com

СУТЬ
Брэнд Myth в надежных руках: G.O.D. нанимает птенцов Levelord'ова гнезда заниматься приквелом. Myth: Cataclysm?.. Myth Tactics?..

ОСОБЕННОСТИ
Человечество прячется по пещерам, а Soulblighter щеголяет в пионерском галстуке, сверкает керамической улыбкой и помогает старушкам переходить автобаны.

Андрей ОМ


Неожиданная диалектика прорезается вдруг порой: одни и те же мы, свирепо бичующие березовыми поленьями по чему попало низменных девелоперов, смеющих вместо производства оригинальных продуктов клепать сиквелы к аддонам, стремительно меняем гримасу священного гнева на ангельскую улыбку, когда речь заходит о наших любимых играх.

История началась со сверхъестественных выходок некоего Levelord'а, который намедни впал в совершеннейшее буйство и начал засорять новостные ленты бесконечными заголовками со своим участием: "Ritual хотел бы заняться SiN 2, но кому он (1. На фиг; 2. SiN 2, не Ritual. — **А.О.**) нужен?", "Ritual будет разрублен мясницким топором на три равные половины!" и иже. Эксцентричность Портоса, периодически оставляющего в гостевой книге сайта www.game-exe.ru бессвязные славословия "матери Раше", известна всем, и подобные арапские штучки не удостоились бы и килобайта нашего внимания, если бы не.

А В ЭТО ВРЕМЯ В ЗАМКЕ У ШЕФА

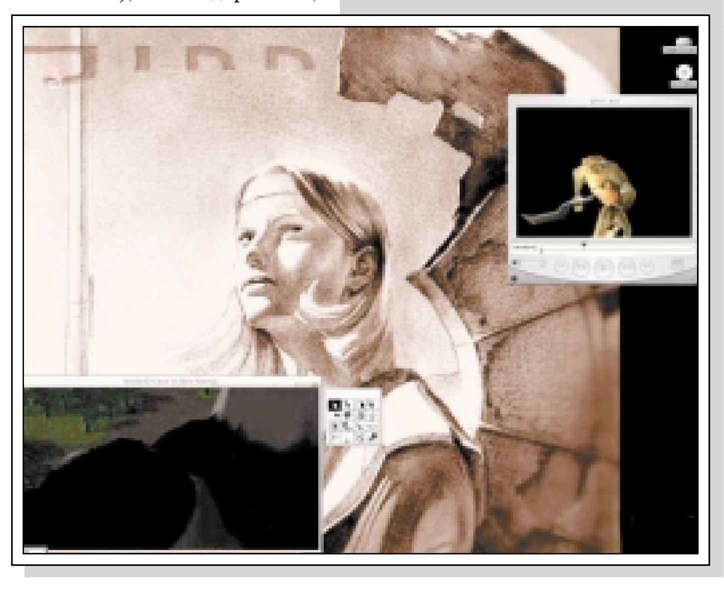
...Gathering of Developers учиняет "утечку информации" о намеченном на осень с.г. релизе Myth III: The Wolf's Age (в круглых скобках заметим, что впечатлить подобными "утечками" кого-то, кто перестал уже носить подгузники и перешел с материнского молока на кашки "Крепыш", в последнее время становится все более затруднительно). Здесь нет противоречия: Microsoft, со вкусом щелкающая ковбойским кнутом над головой понурой Bungie, отдала торговую марку Myth в безраздельное пользование хищной G.O.D. Ожидать, что последняя упустит случай заглянуть в горящие фанатские глаза и пощекотать фанатские же кошельки, было бы непростительной наивностью, — именно поэтому в графе "разработчик" значится нечто по имени Mumbo Jumbo Interactive (да, это оно, мумбо-юмбо. Хо-хо!).

Здесь должны были быть драматические вздохи по поводу неофитов, которые, получив в свое распоряжение культовую лицензию, с заливистым дворняжьим задором начинают иллюстрировать ею известное хайку "Дом мамы жены/ Без шутки я вряд ли пройду" (примеров — бездна, от Barking Dog до MicroForte), но воздержимся, потому как просто хочется верить в благополучный исход этого конкретного предприятия.

А ЧТО ЖЕ ПОРТОС?

Терпение, джентльмены.

Myth III — что мы знаем о нем? Технически это приквел к двум предыдущим играм: диспозиция разворачивается за тысячу лет до Fallen Lords (три разворота размашистой ностальгии по скачущим оторванным конечностям потерялись при отправке несуществующих пленок во Внутреннюю Финляндию). Обстановка мрачная: Thors созидают чудовищные железные алтари своим жестоким божествам, Myrkridians охотятся в ночи за вкусными человеческими субпродуктами, некто Moagim, как водится, собирает на окраинах империи Cath Bruig армию полуразложившихся удальцов. А


Что характерно, игра разрабатывается на "Маках".

вот наш герой, Connacht the Wolf, чьим именем назовут эпоху, на протяжении двух с половиной десятков миссий будет помогать нечисти накрываться известно чем: как нам сообщают, предстоит вести в бой армии под началом Soulblighter'a, который в те стародавние времена был еще вполне сносным парнем. Знал бы бедняга, что сведению его в могилу через тысячу лет посвятят эпический Myth II...

...Движок которого и будет сопровождать нас в Эпоху Волка. Да-да, трехлетней давности engine, считающий 16-битный цвет вершиной эволюции, останется с нами. Вместе с тем пошлейшая пословица про "не надо чинить то, что не сломалось", кажется, впервые нашла себе приличную иллюстрацию. Чтобы многодолларовые начинки наших с вами ПЭВМ не скучали, девелоперы позаботятся о том, чтобы в MIII не было ни единого спрайта, юниты крутили головами вслед пролетающим стрелам, а поверхность земли при максимальном приближении показывала бы не размазанные ржавым Diamond Monster текстуры, как это было принято в двух первых играх, а детальнейший натюрморт с листьями, травой и камешками. Приятно думать, как во всем этом благолепии будет выглядеть взрыв дюжины-другой гномьих мин под ногами нечисти, правда?

Таким образом, фокусник уже по локоть запустил шаловливую лапку в свой цилиндр и с таинственным видом начал что-то оттуда выуживать: имея на руках почти готовый движок с идеальной физикой (вы, конечно, помните, что оброненный меч может поранить случайно пробегающего мимо тролля до смерти), проработанную мифологию fantasy noire и светящуюся керосиновым светом ауру великой Bungie, можно не затягивать с деньгоуборочными работами. Не WarCraft чай. 11 месяцев на девелопмент — в таком спринтерском темпе сейчас и делаются игры, рассчитанные на быструю и безболезненную окупаемость.

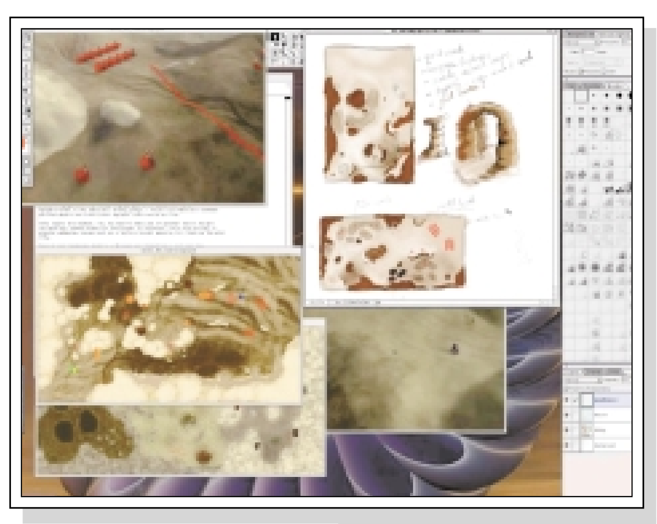
MUMBO? JUMBO!

Будь на дворе XIX век, эта главка носила бы название "Злодей снимает полумаску. — Невероятное открытие. — Портос снова всех уел, а Mumbo Jumbo превращается в нечто неудобопроизносимое". Дело в том, что предво-

Эксцентричность Портоса, периодически оставляющего в гостевой книге сайта www.game-exe.ru бессвязные славословия "матери Раше", известна всем...

дительствуемую Левелордом компанию Ritual Entertainment на днях поразила вполне шизофреническая метаморфоза в духе Дэвида Финчера: теперь "Ритуал" един в двух лицах. Одноименное подразделение (нач. душка Levelord) будет продолжать изрыгать аляповатые маскулинные ПК-экшены с вульгарными красотками в главных и эпизодических ролях (вот к чему можно подшить начавшие циркулировать слухи о SiN 2), а вторая часть компании сосредоточится на "mixed platforms & mixed genres" и будет называться... Mumbo Jumbo. Готовьтесь, впрочем, к очередному этапу того, что коммунистические фундаменталисты назвали бы "кровавой свистопляской, раздуваемой буржуазной прессой": MJ подумывает о смене названия на "United Developers" и организации неких отдельных подразделений. Ход, в общем, понятный: пишите, дескать, что угодно, только не молчите и не мочите.

Здесь следует заметить, что одну из ведущих командных позиций в MJ занимает Скотт Кэмпбелл (Scott Campbell), ответственный за сюжетные коллизии самого первого Fallout, и это внушает определенные надежды. Если вы прошли Fallout с активным перком Bloody Mess или плохой кармой и видели финальный сюжетный фортель, то, несомненно, понимаете, что я имею в виду.



Гигантских карт не будет: а значит — нам не придется искать врага. Фактически, как показывает опыт, в основном от него предстоит истерично убегать.

Не могу, однако, не стукнуть под занавес в тамтам войны: над нашим с вами хрустальным Myth занесен заскорузлый чугунный молот манимэйкинга. Если G.O.D. решит (а она решит!) выжать из лицензии все соки, то мы можем получить (и, чувствую, получим) ежегодный Myth с регулярными аддонами, запредельно халтурными анимационными вставками между миссиями и... Да вы и так прекрасно понимаете, в чью сторону я показываю безымянным пальцем правой руки. Ведь совершенно не случайно в начале 1998 года Bungie раз и навсегда поставила крест на фанатских ожиданиях поскорее увидеть Myth III, с корнем выдрала из себя соблазн быстренько заработать еще пару нулей на банковском счете и начала делать ультрановаторские Oni и Halo, чьи многомиллионные продажи тогда еще не были гарантированы лично Microsoft.

Ситуация почему-то напоминает мне приключения престарелых длинногривых персонажей, из года в год ездящих в "супертуры" и упорно продолжающих записывать отвратительные заунывные баллады, метко называемые на селе "медляками". Некоторые думают, что можно всю жизнь оставаться на коне, играя одни и те же три аккорда.



РОБОТЫ УТРЕННЕЙ ЗАРИ

МИРОВОЙ MECHA-РЕСТЛИНГ НА НАШЕМ КАНАЛЕ

ONE MUST FALL: BATTLEGROUNDS
www.omf.com

Жанр
Бои роботов

Дата выхода
2001 г.

Разработчик/издатель
Diversions Entertainment
www.omf.com

СУТЬ
Гладиаторские бои "европейских" mecha-роботов, не имеющие ни малейшего отношения к Virtual On.

ОСОБЕННОСТИ
Нарушение правил строгой дуэли — до восьми чудовищ на одном ринге; командные виды спорта на открытом воздухе; движения железных чудовищ, сотворенные при помощи всепобеждающей технологии motion capture.

Фраг СИБИРСКИЙ

Давным-давно Роб Илам (Rob Elam) возвел монумент во славу легионов девяностофутовых роботов, павших в боях без правил в далеком космосе и соседних измерениях. Игра One Must Fall 2097, изданные Epic плоские бои угловатых машин, отличавшиеся пониженным разрешением, скверной анимацией и километровым хвостом больших и малых патчей, намертво вошла в кровавую историю бесчетных файтингов наряду с Budokan, Mortal Kombat, FX Fighter и прочей мерзостью.



Именно так выглядят разборки настоящих железных парней в полном 3D. Парни изрядно подросли, но не поумнели. Черт, ну до чего же здорово выглядят!

РОБ

В то время никто, кроме разве что утонченных художников, создавших Rise of the Robots, не подозревал, что бои роботов могут стать отдельным жанром, а OMF 2097 является предтечей Tex Atomic's Big Bot Battles, Virtual On и даже Virtual On 2. Персонажа выбирали дважды — сначала пилота, работающего на одну из корпораций и защищающего ее интересы на аренах во всех мыслимых уголках вселенной, и лишь потом смертоносную машину для причинения разномастных увечий.

Это тем более удивительно, что в оригинальной OMF с двумя бойцами на последнем берегу и речи не было о гигантских роботах. Если честно, то Роб Илам, квалифицированный разносчик пиццы, попросту заснял фазы своих движений на взятую в ломбарде видеокамеру, а затем обработал их в единственном существовавшем тогда графическом редакторе Deluxe Paint.

Уже устроившись на работу в Epic, Илам, вдохновленный Street Fighter 2 и решивший сделать "настоящий файтинг", обнаружил, что не в состоянии изобразить более двух персонажей. И тогда на помощь пришел редактор 3D Studio. Увы, то, что получалось у новоиспеченного разработчика, при всем желании нельзя было назвать людьми в присутствии начальства. И Роб назвал их роботами.

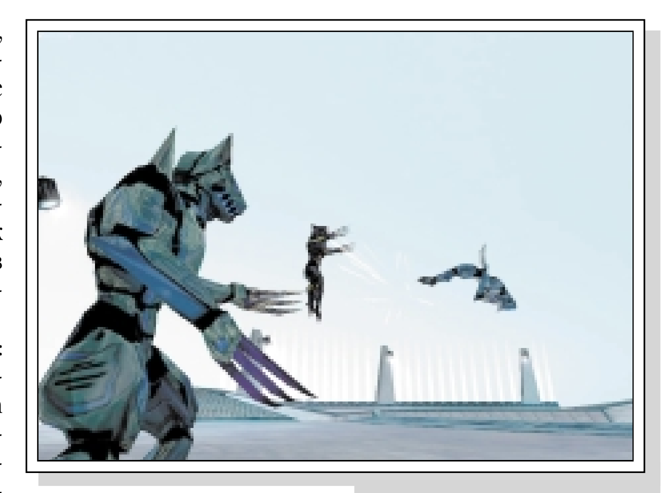
UNREAL PERPETUUM MOBILE

С долгожданным продолжением OMF 2097 вышла некрасивая история. Изначально Роб Илам задумал сделать OMF: Battlegrounds, трехмерный вариант, на движке от Unreal, радикально улучшив анимацию персонажей. Но после того как бюрократы из Epic отказались выдать вечный двигатель для безумных экспериментов, Илам ушел на вольные хлеба: основал контору Diversions Entertainment и разработал собственный движок — без всяких признаков тумана, с отражениями, проплывающими кораблями и металлическим блеском.

За двадцать лет, прошедших со времени OMF 2097 (так что правильнее было бы титуловать Battlegrounds как OMF 3017), половина пилотов возмужала, половина отдала богу душу. А из их никелированных красавцев и красавиц уцелели лишь Jaguar, Pyros, Chronos, Katana и Gargoyle. Далеко не самые изящные экземпляры. Дело в том, что Роб, проповедующий в игростроении не эстетический, а сугубо практический подход, отобрал для новой части игры тех роботов, приемы которых адекватно вписываются в суровые рамки трехмерности. Камера-то теперь повиснет сзади

и чуть сверху. Shadow, к примеру, не подошел потому, что саморепликация в произвольной точке уровня нарушает, по мнению Илама, баланс: это вам не по одному экрану бедняжку гонять, а, скажем, по огромному аэропорту. Flail ведет себя слишком уж странно, и ни один художник в мире не справится с такой анимацией в пространстве.

Ужас в том, что OMF: Battlegrounds использует запретную технологию motion capture, и все движения грациозных роботов будут скопированы с конвульсивных подергиваний парочки каратистов, нанятой за сорок долларов. Поглядел бы я на мучения того парня, что изображает специальные движения и комбо-приемы Gargoyle, строение тела которого, как обтекаемо выражается Илам, "не совсем гуманоидное".

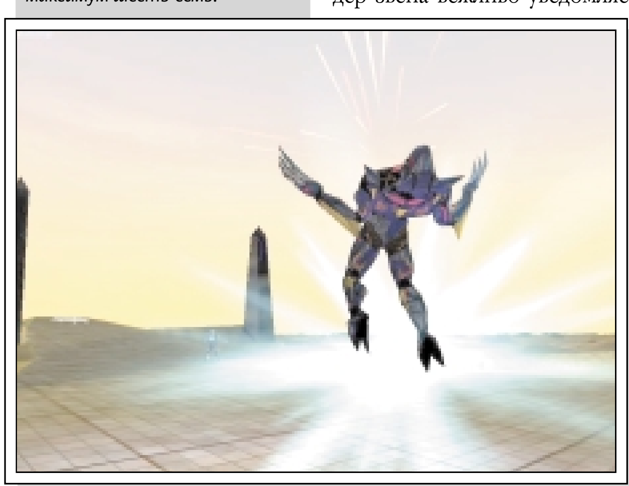


Хороших роботов должно быть много. Больше! И еще больше!

ОДНИМ УДАРОМ

Другой ужас OMF: Battlegrounds в ее несколько чрезмерной многопользовательской направленности. Здешние роботы, как выяснилось, далеко не дуэлянты. Под влиянием Quake 3 на одной арене в гибельной битве одновременно сходятся вплоть до восьми машин смерти. Само собой, им скучно просто топтать друг друга, и именно отсюда растут ноги таких всенародных забав, как хоккей и американский футбол в исполнении восьми девяностофутовых разрушительных агрегатов.

Поражение становится катаклизмом вселенских масштабов. Выживет, как водится, только один. Ну, максимум шесть-семь.



Между тем Роб Илам делает все, чтобы сохранить характерные черты OMF 2097.

Инверсионные следы от пролетающих над бескрайней пустыней истребителей накрывают поле боя арками. Декоративный эффект? Не совсем: в Battlegrounds истребители играют ту же роль, что и огненная домна в OMF 2097. Если помните, она швыряла в противника пылающие шары, реагируя на удар по специальному рычагу. В пустыне образца 2001 года повсюду разбросаны бонусы: металлические чудовища прихватывают их с собой и при случае запускают ими в противника; при этом пострадавший становится мишенью при следующем же налете. Забавно, что лидер звена вежливо уведомляет цель о том, что именно она является целью.

Есть и привычные ловушки — электрифицированные изгороди, а также ров, в стенах которого скрыты лезвия, выскакивающие через равные промежутки времени. Заявим с мрачной гордостью: таких фокусов в Virtual On не найдешь. Правда, там легко обнаружить самурайские мечи, баллистические снаряды в плечевых сегментах и по сорок две атаки у каждого персонажа, что OMF: Battlegrounds, конечно же, и не снилось. Началось ведь все в ранних девяностых, с One Must Fall, первой игры Роба Илама, где перед закатом на морском берегу человек в красном кимоно стоял напротив человека в синем...

Нет времени рассказывать дальше! Ответственный секретарь нашей славной и в глубине души орденоносной редакции снова вызвал на дуэль в One Must Fall 2097 вашего покорного слугу. Как думаете, кто кого?

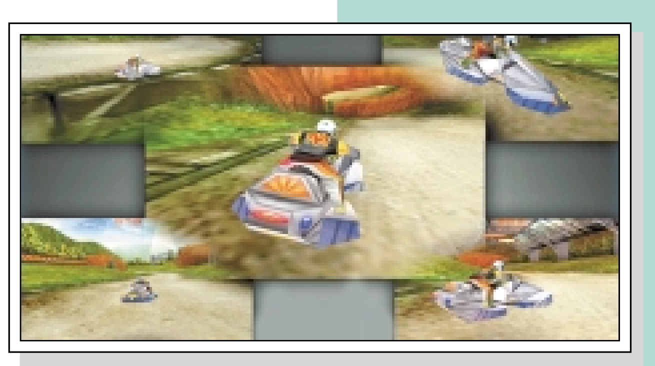
МОТОЦИКЛ С ВЕРТИКАЛЬНЫМ ВЗЛЕТОМ

Не каждый день, читая анонсы футуристических гонок, натыкаешься на более-менее разумную попытку объяснить принцип функционирования ховербайков. "VecTOL'ы (Vectored takeoff and landing), — гласит пресс-релиз разработчика Aquana Vertical Racer, — работают не на каком-нибудь невидимом антигравитационном двигателе! Нет, наши агрегаты оснащены реактивными турбинами, которые контролируются самым обычным гироскопом, — все строго по-научному, без футуристического выпендрежа".

И тут же, не моргнув глазом, вешают на "сугубо научные" vecTOL'ы (разгоняющиеся до пятисот миль в час) совершенно неприличное количество оружия: ракеты с тепловым наведением, крупнокалиберные пулеметы, d-REC-ракеты, невидимые кластерные бомбы и много другой всячины, на изобретение которой авторы гробят изрядную долю своего рабочего времени.

Собственно говоря, Aquana Vertical Racer не заслужила бы даже такого внимания к своей персоне (посредственные шоты, угловатые модели, вторичность концепции), кабы не обещание inno3D.com позволить игроку прямо во время гонки изменять погодные условия. Нажали F1 — пошел дождь. Лениво ткнули F5, и противники наглотались пыли. Только подумали об F10, а ночь уже тут как тут. Так гораздо веселее.

Михаил СУДАКОВ



БИТВА ЗА АНТАРКТИДУ

ШУТЕР УХОДИТ В ОНЛАЙН

PLANETSIDE
www.station.sony.com/planetside

Жанр
Онлайновый FPS

Дата выхода
4 квартал 2001 г.

Разработчик
Verant Interactive
www.verant.com

Издатель
Sony Online Entertainment
www.sony.com

СУТЬ
Многопользовательский (до 3500 игроков на сервере) FPS с серьезными ролевыми элементами от создателей Everquest.

ОСОБЕННОСТИ
В игре будут присутствовать так называемые "зоны отдыха", где игроки смогут свободно прогуливаться, торговать и общаться, не опасаясь за свое здоровье. Каждому индивидууму полагаются собственные апартаменты: для хранения оружия, экипировки, special items (есть и такие; по некоторым сведениям, отдельные артефакты вставляются в специальные слоты на оружии, чем улучшают характеристики последнего) и фотографий родни. Плюс ко всему нам обещают некий сверхреализм: во время прыжков у вас будет сбиваться прицел, вы ни за что не сможете взвалить на себя все доступное оружие...

Михаил СУДАКОВ



Чего действительно не хватало в нашей жизни, так это MMOFPS (Massive Multiplayer Online First Person Shooter). Все, разумеется, знают, что Sony слов на ветер бросать не привыкла и мимо хороших идей никогда не проходит (вы хотя бы приблизительно представляете, сколько этот окаянный монополист выпустил своих трижды <censored> PSX?).

Everquest был идеей из разряда блистательных, MMORPG по мотивам Star Wars (см. где-то рядом) — из подвида эпохальных. А вот PlanetSide стал для нашего action-департамента божественным откровением и, пусть это прозвучит немного странно, самым большим разочарованием. Судите сами: вдруг оказалось, что два самых-самых ожидаемых проекта разом утратили свой привилегированный статус. Кому они теперь нужны, эти Tribes, когда в PlanetSide смогут играть тысячи? Кто вспомнит через год о "почти Xbox-эксклюзиве" Halo, увидев модели местных пехотинцев?..

ТОТАЛЬНАЯ АННИГИЛЯЦИЯ

Буквально на наших глазах процесс порабощения любителей FPS начинает набирать обороты. Скоро все мы — и ваш покорный слуга, и похоронивший всемирный мультиплейер Господин ПэЖэ, и предавший идеи H&D Фраг-на-Ангаре, и даже вы, уважаемый читатель, — будем подкармливать Sony ежемесячными десятью долларами, проводя у компьютера по 18-20 часов вместо положенных по уставу 12-ти.



Это, судя по всему, база. Утверждается, что взорвать ее невозможно, значит, хакерство — единственный выход.

Цель, с помощью которой можно оправдать подобное временное расточительство, выбрана самая привлекательная. Участники онлайновых игрищ PlanetSide воюют не за головы соперников, не за потертые клочки виртуального шелка, по недомыслию названные кем-то "флагами"; даже извечные недоразумения между террористами и правоохранительными органами в кои-то веки оказались не у дел. Согласитесь, словосочетание "тотальный контроль над планетой" действует на подсознание чуток сильнее.

Любая из планет PlanetSide разделена на континенты (размерами до восьми кв. км виртуального пространства). Таким образом, изначальная цель воюющей стороны — подмять под себя какую-нибудь Антарктиду, а уж потом, опираясь на достигнутое, потихоньку завоевывать остальной мир. Игрок, только-только зарегистрировавшийся на сервере Verant, волен выбрать одну из трех противоборствующих группировок (они же "империи") либо остаться одиноким волком, слегка развязав себе руки. Не исключается и вариант, когда человек, вдоволь навоевавшийся за, условно выражаясь, "красных", внезапно теряет остатки лояльности и решает переметнуться на другую сторону (в империи "синих", к примеру, больше девушек). Гнусного перебежчика штрафуют на определенную (не смертельную) сумму, отнимая попутно немного опыта, и отпускают на все четыре стороны. Скатертью дорога.

СЛУШАЙ. МОЮ. КОМАНДУ

Попробуйте представить себе многопользовательскую игру от Verant без фундаментальных

ролевых элементов. Зрелище не менее абсурдное, чем известная Лара без пары пистолетов. Вы можете наградить подопечного аватара теми достоинствами, которые покажутся вам наиболее подходящими для выживания в жестоком мире MMOFPS; все остальное — калька с любой произвольно взятой РПГ, лишь с небольшими поправками на жанр. То есть вместо "уровня" будет "ранг", а умение обращаться с холодным оружием трансформируется в параметр "процент попадания из рэйлгана" (пример, разумеется, целиком и полностью взят с потолка).

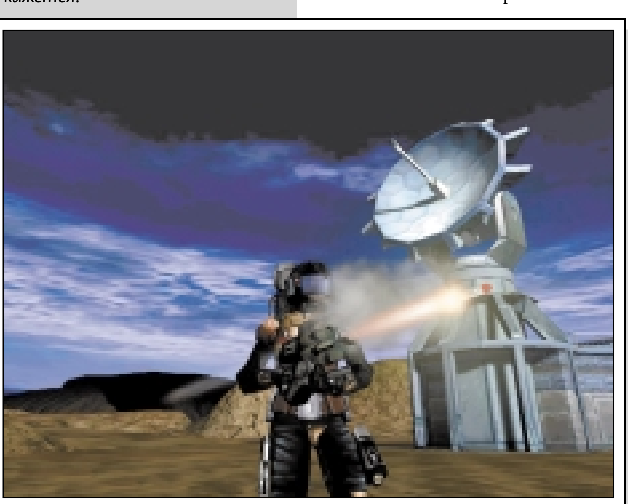
Отдельные личности, сообразуясь со своими желаниями и возможностями, объединяются в кланы, возглавляемые самым активным и стратегически мыслящим игроком (наречем его емким словом "командир"). Последний (помимо обычной беготни и отстрела врагов) занимается принятием важных решений: в какой локальный конфликт вступать его клану, каких "горячих точек" лучше избегать, не пора ли бросаться на защиту базы (которая в любой момент может быть взломана вражеским хакером) и так далее. Разумеется, имперские интересы, проявляющиеся в назначаемых "сверху" (самой Verant) миссиях, имеют самый высокий приоритет: нерадивого командира, не соблюдающего субординацию, могут и того... сместить с руководящей должности и переквалифицировать в мусорщики.

Еще один важный вопрос, который должен был возникнуть у пытливого читателя, не пропустившего мимо ушей заявленное число одновременно присутствующих на сервере игроков и размер континентов: "Как попасть из пункта "А" в пункт "Б"?". Отвечаю: на транспорте. Помимо циклопических транспортов, путешествующих через моря и океаны, в игре будут трудиться боевые истребители, танки, БТР... (обещания наделить каждое средство передвижения достойной физической моделью поведения сыплются как из рога изобилия). Более того, если игра обретет достаточное количество поклонников (а я почему-то уверен в этом на честные 100 процентов), то Verant в темпе вошедшего в раж стахановца займется созданием дополнительных планет, снарядив для космических путешествий десяток-другой крейсеров. А это, товарищи, попахивает созданием целой вселенной по мотивам. The future is here. Запишите меня добровольцем.

Игрок волен выбрать одну из трех противоборствующих группировок (они же "империи") либо остаться одиноким волком, слегка развязав себе руки.



Не надейтесь взять с собой все оружие. Вот и у этого товарища за спиной висит только рокет-ланчер... кажется.



БОЛЬШОЙ ШЛЕМ

Для столь глобальной игры PlanetSide обладает неприлично высококачественной графикой. Разработчики без стеснения помещают реальный скриншот на титульный экран официального сайта и, замечу, имеют на это все основания. Фигурки бойцов вызывают множество ассоциаций — с Halo, Red Faction, а то и вовсе с киношным "Робокопом": бронированный костюм, гордо выпяченная грудь и непременная кираса с непроницаемым забралом. (Шлем, к слову, не столь уж и обязателен: если вам хочется бегать под ураганным огнем с непокрытой головой — бог в помощь, никто не запретит; однако не лучше ли все же, надев на голову это чудо военно-конструкторской мысли, получить несколько дополнительных единиц защиты?)

Ландшафт? Выглядит очень и очень достойно. Деревья на картинках натуральны настолько, насколько это вообще возможно в компьютерной игре нынешнего поколения; кое-где самым наглым образом колышется "высокая трава", бывшая до недавнего времени товарным знаком Delta Force 2; обещаются погодные эффекты всевозможной интенсивности и вредности (с обязательным влиянием на геймплей)...

Подытоживая, рискну заострить внимание на паре моментов. Если кто-то до сих пор не понял, PlanetSide — это всерьез и надолго. Sony зарабатывает хорошие деньги на Everquest и уменьшения доходов, пусть даже мизерного, попросту не допустит. Вам нужны доказательства ? Еще раз перечитайте список вещей, которые, в том или ином виде, будут реализованы в игре.

Наконец, Verant периодически проводит опросы публики, живо интересуясь такими проблемами: "Стоит ли отображать над игроками их имена и если да, то когда?", "Сколько кровно заработанных долларов вы согласны выложить за месячный доступ на наш сервер?" (большинство опрошенных, кстати, опрометчиво утверждают, что ни копейки; более разумные сходятся на варианте $9.95). Акула империализма прислушивается к своим игрокам? Сдается мне, что в PlanetSide возможно и не такое.

СТАТУС–КВО

ВОСТОК, ЗАПАД, ПАРТИЗАНЫ

OPERATION FLASHPOINT

www.flashpoint1985.com (официальный)
www.codemasters.com/flashpoint (еще один официальный)
www.operation-flashpoint.net (отличный фанатский)

Жанр
"Коппола отдыхает"

Дата выхода
2 квартал 2001 г.

Разработчик
Bohemia Interactive Studio
www.bistudio.com

Издатель
Codemasters
www.codemasters.com

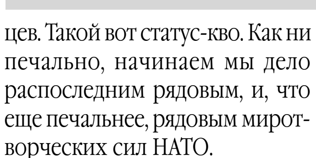
СУТЬ
Масштабная фантазия на тему скрещивания варгейма и спецназовского симулятора.

ОСОБЕННОСТИ
Команда из двенадцати человек под нашим непосредственным управлением, огромный выбор плавающих, летающих и ползающих на гусеницах средств передвижения, размашистый мультиплейер, не менее внушительные карты.

Фраг СИБИРСКИЙ

Еще одна европейская компания, Bohemia Interactive Studio, расположившаяся в Праге, готовится к дебюту и твердо намерена повторить успех коллег из Innerloop Studios (Project IGI) и IO Interactive (Hitman: Codename 47). Свой проект братья-славяне по молодости лет назвали Flash Point: Status Quo, но умудренные жизнью издатели из Codemasters все-все им разъяснили: ну какой процент игроков знает, что такое Status Quo? Ребята из BIS сначала утверждали, что игрок будет догадываться по интонации, а потом все же сменили название на Operation Flashpoint.





Движок Operation Flashpoint, как сказано, сплошное загляденье. Мно-о-огие симуляторы могут позавидовать. В старом и добром Wargasm! таких значков на кузове точно не было.

ПОЛЯРНАЯ ЗВЕЗДА

Дурацкий сценарий знакомит нас с реалиями холодной войны посредством огнестрельного оружия. Так, в нем упоминаются Gorbachev, glasnost' и даже perestroika. А вообще речь идет о гнусной советской группировке, захватившей некий остров — вероятно, единственный в мире клочок суши, соседствующий одновременно с очень независимой республикой и военной базой НАТО.

Иначе говоря, перед нами разворачивается затерянная в океане модель противостояния Востока и Запада, усугубленная случайно затесавшейся кучкой латиноамериканских оборванцев. Такой вот статус-кво. Как ни печально, начинаем мы дело распоследним рядовым, и, что еще печальнее, рядовым миротворческих сил НАТО.

Кампания, редактор миссий и многопользовательский режим в ассортименте. Задания хоть и военно-полевые, но разнообразные, от угона машины до удержания высоты на пару со снайперской винтовкой. Победоносный движок, работа над которым ведется аж с января 1997 года, оснащен погодными эффектами, настоящими созвездиями и моделями персонажей, созданными в особой студии Bohemia, специализирую-



Деревушка слева по борту? Это будет посильнее вида из падающего вертолета Project IGI. Не забудьте, пожалуйста, про блики на стекле.

щейся на motion capture. Мерцающие в ночном небе звездные скопления назначение имеют сугубо прозаическое — они послужат ориентирами заплутавшим среди холмов взводам.

Открытым пространствам вопреки уровень детализации на высоте и у зданий, и у множества безымянных героев, переснятых с безымянных пражских бездельников. Вид на героев как от первого, так и не от первого лица. Два типа зданий — открытые и закрытые; первые только приветствуют размещение танков, БМП и установок "Скад", а вторые так и останутся закрытыми навеки. Из-за каких-то технических ограничений в бескрайние леса не позволят углубляться далее чем на пятьдесят метров. Innerloop Studios понимающе вздыхает и грустно покачивает головой. Транспорт воссоздан с небывалым прилежанием. Любые средства передвижения, будь то бронетранспортер, вертолет, моторная лодка или деревенский мотоцикл с коляской, доступны для похищения.

PLAYING ABRAMS CHICKEN

По аналогии с Hidden & Dangerous на тяжелой технике предусмотрены не только водительские места, но и позиции командира и бортстрелка. Что подразумевает наличие за спиной верной команды; ну а столь разнообразные средства передвижения — первый признак карт огромных размеров. Именно так, около ста квадратных километров каждая, даром что действие разворачивается всего на трех островах с небольшими городами и военными базами. Самые же яркие воспоминания преследуют отведавших титанического мультиплейера Operation Flashpoint. Здесь принято устраивать вестерны на улицах маленьких городков, угонять ГАЗы, УАЗы и грузовики "Урал", давить всех подряд, подбирать напарников, отстреливающихся с пассажирского сиденья до последнего патрона, и выяснять, кто есть цыпленок, разгоняясь друг другу навстречу на M1A1 Abrams и T-72.

Верная команда состоит из двенадцати человек, разделенных на классы. Лучшие пулеметчики, гренадеры, пилоты, минометчики, медики, саперы, диверсанты и спецназовцы монастырей Востока и Запада сходятся в смертельной схватке, дабы выяснить все же, чей кунг-фу лучше. То есть, конечно, при соотношении АК-47, АК-74 и АК-74 СУ, СВД и РК 7,62, RPG-Nh-75, ракетных комплексов AT4 Sagot и 9К32 "Стрела" против M-16A2, XM-177E2 Commando, M21, M60, HKM5 SD6 и FIM92A "Стингер" они обойдутся и без кунг-фу.

Из-за каких-то технических ограничений в бескрайние леса не позволят углубляться далее чем на пятьдесят метров. Innerloop Studios понимающе вздыхает и грустно покачивает головой.

ВОПРОСЫ ВЕЧНОСТИ

Западные коллеги именуют Operation Flashpoint не иначе как "Hidden & Dangerous встречает Battlezone 2 и берет в подмогу Team Fortress 2 и Wargasm!, а все вместе они натыкаются на Delta Force". И вечный вопрос, который задают компании-разработчику, претендующей на звание новой NovaLogic либо Illusion Softworks: "А будут ли на ваши пули влиять ветер и законы аэродинамики с гравитацией?". Bohemia Interactive Studio отвечает, что гравитацию с аэродинамикой она, так и быть, уважит, а на ветер ей плевать с высокой колокольни (что не очень-то разумно, "Богемия").



Опять же, ничего равного по детализации в жанре action-strategy не наблюдалось. Вот это модели! Коппола, ей-богу, отдыхает.

Следующий вопрос, который задают компании-разработчику, претендующей на звание новой NovaLogic после выхода Delta Force: Land Warrior: "А не будут ли ваши бойцы выпрыгивать из вертолетов UH-60 Blackhawk с десятиметровой высоты, не получая при этом ни малейших повреждений?". Bohemia Interactive Studio невозмутимо отвечает, что да, будут, — используя десантные тросики. К тому же для Blackhawk и Mi17 планируется возможность парашютной выброски. Другие варианты доставки — в кузове пятитонного грузовика или M113.

Среди многих вопросов, которые задают компании-разработчику, претендующей на звание новой Red Orb, Zombie и даже DID, преобладает такой: "А когда же выйдет ваша замечательная игра, в которой Hidden & Dangerous встречает Battlezone 2 и берет в подмогу Team Fortress 2 и Wargasm!, а все вместе они натыкаются на Delta Force?". "Не раньше второго квартала первого века третьего тысячелетия", — солидно отвечает Bohemia Interactive Studio.

Гордость и надежда — пехотная атака цепочкой. Первая настоящая.



СЛОВО СТУДЕНТУ КИСЛОРОДОВУ

ANARCHY IN NORWAY

ANARCHY ONLINE

www.anarchyonline.com

Жанр
Онлайновая РПГ

Дата выхода
Весна 2001 г.

Разработчик/издатель
Funcom
www.funcom.com

СУТЬ

Очередное онлайновое сообщество. По заверениям разработчиков, онлайновая РПГ нового поколения, превосходящая по своим боевым качествам господствующую ныне триаду двухбуквенных монстров.

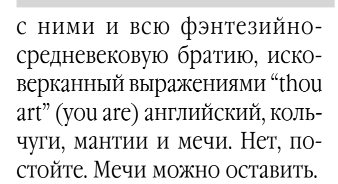
ОСОБЕННОСТИ

У всех fantasy, у Anarchy Online — sci-fi. Согласитесь, вы никогда не устраивали пушкинских дуэлей со своим приятелем из Канады и секундантами из Новой Зеландии. Когда на повестке дня фотонные пистолеты, лазерные шпаги и заключительный жесткий спарринг — это по меньшей мере забавно.

Александр ВЕРШИНИН

Anarchy Online — одна из немногих. Редкая игра сможет добраться до финишной прямой релиза после четырех с хвостиком лет разработки, смены спрайтового движка на полигональный и прочих веселящих кровь в жилах превращений. Вероятность благополучного релиза еще меньше, если игра онлайновая. И от неизвестного доселе издателя. Тем не менее авторы Anarchy Online, трудоголики из норвежской фирмы Funcom, смотрят в будущее с оптимизмом. Что приятно, у них есть для этого все основания.





На каждую из четырех рас гарантируется хотя бы тридцать различных личин. И жуткие контейнеры разнообразнейшей одежды! Самовыражайтесь на здоровье.

По данным последних Интернет-опросов, Anarchy Online (далее AO) уже некоторое время удерживает заветное первое место самой ожидаемой онлайновой РПГ. Задвинув в угол Ultima Online 2 (она же Origin), Star Wars Galaxies (читайте, читайте новости этого номера) и прочих именитых конкурентов, AO вполне серьезно готовится оккупировать магазинные полки уже этой весной. Онлайновые фрики счастливы. Некоторые даже собираются бросить Everquest. Ради AO.

FRIGGIN' IN THE RIGGIN'

Мелодия старой "пиратской" песенки как нельзя лучше создает хулиганское настроение. Суть протеста: долой эльфов. А с ними и всю фэнтезийно-средневековую братию, исковерканный выражениями "thou art" (you are) английский, кольчуги, мантии и мечи. Нет, постойте. Мечи можно оставить.



Anarchy Online обещает стать первой глобальной онлайновой ролевой игрой, выполненной в sci-fi-интерьерах. Никаких одичавших гарпий и надоедливых мумий — охотьтесь на беглых роботов и инопланетян, если уж очень хочется. Опять же, масса замечательного огнестрельного и энергетического оружия. Это вам не луки, а, напротив, потомки товарища Кольта. С ними шутить еще никто не пробовал. Вместо заклинаний — манипуляции нано-технологиями. Помните Deus Ex и стада крошечных роботов, гулявших по щико-

лотку в крови главного героя? Они помогают человеку делать совершенно необъяснимые, фантастические вещи. В общем, творить чудеса. С них, кстати, все и началось.

В трехсотом (30000 AD!) столетии от РХ, как и полагается любому приличному параноидальному будущему, космос покорен, а балом правят сверхкорпорации. Одна из них когда-то изобрела наноботов, тех самых микроскопических роботов, повинующихся мозговым волнам их владельцев. С помощью нано-технологий мир стал лучше, безопаснее. А указанная компания обрела самую замечательную на свете монополию. Разумеется, со временем в корпоративном королевстве все сгнило: гениальные ученые и мечтательные творцы-бюрократы ушли на покой, уступив место обыкновенным дельцам. И вот, в один прекрасный момент, разведчики обнаружили в глубинах космоса планету Rubi-ka, почти целиком состоящую из того самого сырья, которое служит для изготовления и поддержания на плаву наших нано-изобретений (до сих пор заводы испытывали известный дефицит ресурсов). Маленький мирок подвергается беспринципному вторжению. На его мирном примитивном ландшафте появляются язвы ультрасовременных городов. Коренные жители отступают чегеварить в джунгли или же уходят в городское подполье. Возникает искра, первопричина для жаркого онлайнового пламени.

ДРУГОЕ КИНО

Вспомните "мир смерти" какого-нибудь Гарри Гаррисона. Много стрельбы, псионика, диковинная магия. Anarchy Online жадно впитала в себя множество подобных знаковых вещей в попытке стать самой со-бой. По крайней мере, таких профессий, как в АО, вы уж точно не встретите даже в богатой кондитерами Ultima Online.

Anarchy Online обещает стать первой глобальной онлайновой ролевой игрой, выполненной в sci-fi-интерьерах. Никаких одичавших гарпий и надоедливых мумий — охотьтесь на беглых роботов и инопланетян, если уж очень хочется.

В славной АО вам предложат выбор всего из четырех рас. И все гуманоидные — сказываются последствия целенаправленного выведения функциональных человеческих подвидов. Кроме усредненного гомо-сапиенс-футуро, к вашим услугам перекачанный чернорабочий (гипертрофированная физическая сила), хитрый и пронырливый переговорщик (скрытность и тактика, всего понемногу), а также ожидаемый нано-маг, дока в обращении с микроскопическими роботами. Забавно. Расы, мутировавшие в типичные фэнтезийные классы. Воистину, выше себя не прыгнешь!

Благодаря сложным взаимоотношениям технологически продвинутой корпорации и самодостаточных кулибино-подобных карбонариев профессии онлайновых героев будут самыми необычными. Заурядным зрелищем станут Enforcer'ы, незатейливые вояки — только что с космического транспорта. На зов волшебного сырья слетаются и нано-маги. Медики и инженеры следят за физическим благополучием человеческого поголовья и их техногенных игрушек (оружия, роботов и нанитов). Тоже труд! Интересен дебют персонажа The Fixer (буквально "Мистера Вульфа"), берущегося за любую работу и улаживающего любые проблемы. Необходимы запрещенные стимуляторы и медикаменты? Fixer расстарается. Требуется взломать сейф или убрать кого-то? Не проблема. Были бы наличные!

Что дальше? Игроку совершенно не обязательно сразу принимать сторону Корпорации или Повстанцев. Он вполне может остаться независимым агентом. Вот и еще занятия: Bureaucrat и Agent. Оба налаживают контакты и выясняют отношения. Только первый предпочитает политические меры, а второй физические.

(Специально для любопытствующих полный список профессий: The Fixer, Soldier, Martial Artist, Agent, Engineer, Adventurer, Bureaucrat, Enforcer, Doctor, Nano Technician, Trader, Meta Physicist. Настоящий зоопарк.)

КАК УСТРОЕНЫ ЧАСЫ

Время перейти к технологическим вопросам. Вас, например, наверняка заинтересует следующий безумный факт. Время существования мира



Очень романтично. Интересно, сколько тысяч людей выходят в онлайн, чтобы провести время именно так?



Этот монстр крайне утомителен в борьбе. Героям приходится постоянно задирать голову — устает шея, и, следовательно, возрастает fatigue.



Бэкграундовые деревья и горы пробуждают ностальгию по Everquest. Персонаж на переднем плане заставляет тянуться за верным бластером.

Anarchy Online уже анонсировано. Ровно четыре года с момента релиза. Более того, согласно гордым заявлениям разработчиков, дружная команда сценаристов более или менее строго обрисовала сюжетную линию, план развития и изменения онлайнового мира на всю четырехлетку! Разумеется, никаких подробностей. Боятся. Funcom хвастается: ошибки конкурентов наш проект повторять не намерен. Но каким образом глобальная сюжетная драматургия может не только задействовать всех желающих игроков, но и подчиняться им, изменяясь благодаря их действиям, остается тайной за семью печатями.

Зато алгоритм организации мелких житейских квестов описан более чем исчерпывающе. Funcom попыталась решить проблему однообразных, доступных всем и каждому (а потому неэффективных) заданий следующим образом. Вы нанимаетесь на определенную работу — в соответствии с вашей профессией. Игра немедленно генерирует специально для вас специфическое, доступное лишь вам одному задание. Цель существует и видна только вам и вашим спутникам. В зависимости от уровня и специализации героев задания варьируются от навязшего в зубах FedEx до вполне бодрых "убрать партию игроков или NPC", очистить зону от монстров, похитить артефакт, доставить нелегальный груз и так далее. Авторы гарантируют: никто не похитит у вас трофей и славу из-под самого носа. Приятно.

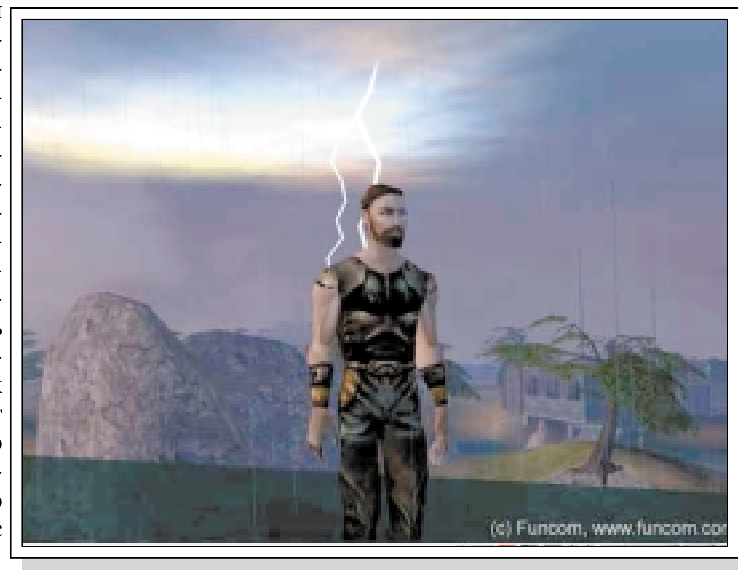
Что подводит нас к извечной проблеме PvP (Player versus Player), или PK (Player Killing) . Анархия на то и мать порядка, чтобы предлагать всевозможные варианты действий, особо не ограничивая гражданские свободы. Центром Порядка станут города. В них постоянно витает особый нано-паралитический газ. Как только герои пытаются завязать драку, они незамедлительно или впадают в кому, или засыпают летаргическим сном, или их настойчиво зовет обедать мама. Примечание: в городах есть специфические места, где указанных нано-ботов травят "дихлофосом". Это бары. Ведь бар без хорошей драки — место абсурдное и забытое посетителями.

За стенами городов действие указанных паров ослабевает. Персонажи уже не только способны вытаскивать шотганы, но и использовать их против недружелюбной флоры и фауны. Еще чуть дальше в джунгли — и ничто не помешает почитателям технократии всадить заряд дроби в ягодицы локального "Гринписа" (читается: разрешена factions-борьба). В самых отчаянных и диких глубинах планеты люди абсолютно сходят с ума и бросаются на первого встречного — без разбора и приветствия. Выбирайте сами, как далеко вы хотели бы зайти.

Как только герои пытаются завязать драку, они незамедлительно или впадают в кому, или засыпают летаргическим сном, или их настойчиво зовет обедать мама.

Чем дальше, тем оригинальнее. Во имя сохранения нервных клеток пользователей Anarchy Online введена особая схема страхования. Уплатив положенное количество монгольских рублей, вы записываете свой ДНК-код (XP-очки, уровень скиллов и прочее) в специальном банке. Случись вам умереть, в городе восстанавливается ваш клон — на момент записи. Тонкий штрих! Весь набранный со времени страхования и вплоть до момента смерти опыт исчезает. Страховка подороже способна вернуть вам некоторые вещи. Самые обеспеченные в финансовом плане игроки и вовсе перестанут терять свои пожитки. И что самое важное — упраздняется извечный фрустрирующий ритуал бега голышом за собственным трупом. Согласитесь, то еще развлечение.

В двух словах об увеселениях. Танцы, прыжки, салюты и неприличные жесты допускаются, даже приветствуются. Взбесившиеся от кэша рокфеллеры могут заниматься дизайном собственных особняков: ломать стены, покупать новую мебель, забивать комнаты фонтанами и скульптурами. Я серьезно. В АО деньги решают все проблемы. Что не удивительно — ведь это не какой-нибудь замшелый героический медиевальный мирок. Анархия — продвинутая мать. Скажи, Кислородов!



ROGUE WARS

Жанр
TBS/Tactical Action

Дата выхода
Осень 2001 г.

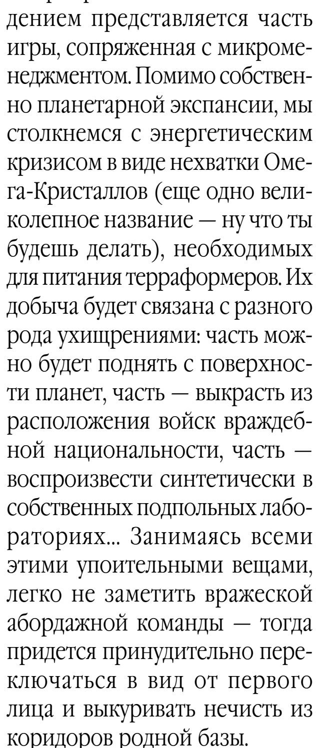
Разработчик
ReAllis Interactive
www.reallis.com

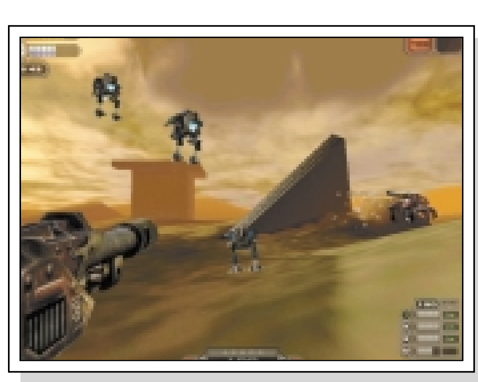
Издатель
Не объявлен

ТРАНСЦЕНДЕНТНЫЙ ТЕРРАФОРМЕР

СТОИТ НА МИНУТУ ОСТАВИТЬ без присмотра молодую шпану, как она начинает отсель грозить шведу, судорожно искать издателей и плеваться в сторону больших дядей. Родители Rogue Wars были названы в числе девяти финалистов на IGF '2000, отчего в свое время пришли в состояние неописуемой ажитации и пообещали указать целому ряду уважаемых деятелей индустрии на их место под лавкой. Несмотря на то что ниспровергатели уже более полугода не обновляют свой сайт, мы не отказываем им в своем животворном внимании (видите ли, пока взрослые ушли на сезонный заработок разгружать X-ящики, дети вполне могут устроить такой праздник непослушания, что мало не покажется никому). Ибо стоит мейджорам немного ослабить удавку на шее инди-проектов, как через считанные месяцы на сцене будут, лязгая зубами, резвиться стаи новых Мейеров-Молинье и кусать мастодонтов за пятки.

Итак, о чем, братцы, шумим? Во главе дружной банды ROGUEs (акроним переводится на человеческий язык как Remotely Operated Gladiators for Ultimate Expansion — это ли не великолепно?) мы высаживаемся на поверхность близлежащих планет и прохаживаемся по ним агрегатом по имени Transcendental Terraformer (трансцендентный терраформер, а?! Пепперштейн рыдает). Как полагается, сходным образом развлекается конкурирующая концессия негуманоидных извергов Brim (Brutal Rebel Infiltrating Machines?.. Bastards Responsible for Immediate Magnification?.. Воистину, непаханое поле для фантазии!) — стандартная диспозиция для спарринга. В игре намечено два равноправных режима (вспоминаете прошлономерную Battle Isle IV?): в первом, откровенном TBS, мы будем подводить свои корабли к приглянувшимся планетам, высаживать на них трансцендентную сельхозтехнику и мирно заниматься прочим коммунальным хозяйством. Во втором, боевом, режиме предстоит с оружием в руках защищать кулацкое подворье в реальном времени и полнейшем 3D.





В отстреле друг друга среди декораций не первой свежести движка, конечно, мало интересного для пытливого юношеского ума, — куда более привлекательным времяпрепровождением представляется часть игры, сопряженная с микроменеджментом. Помимо собственно планетарной экспансии, мы столкнемся с энергетическим кризисом в виде нехватки Омега-Кристаллов (еще одно великолепное название — ну что ты будешь делать), необходимых для питания терраформеров. Их добыча будет связана с разного рода ухищрениями: часть можно будет поднять с поверхности планет, часть — выкрасть из расположения войск враждебной национальности, часть — воспроизвести синтетически в собственных подпольных лабораториях... Занимаясь всеми этими упоительными вещами, легко не заметить вражеской абордажной команды — тогда придется принудительно переключаться в вид от первого лица и выкуривать нечисть из коридоров родной базы.

Немаловажным решением будет и высадка оккупационного десанта Дистанционных Гладиаторов на зачумленную Brim'ами планету: здесь можно указать последовательность десантирования, состав диверсионной группы, уровни агрессивности и приоритеты в распределении энергии. Проще говоря, быстроногие ROGUEs с легкой броней сразу же направятся к горлу предполагаемого противника, в то время как тяжеловооруженные увальни сначала расчистят окрестности шквальным огнем, потом помародерствуют всласть, а уж потом-то...

Однако, стоп. С определенного момента эти песни западных славян стали напоминать некоего Дерека Смарта, не правда ли? Да-да, того самого, который вот уже лет семьдесят кряду в муках производит на свет свой Battlecruiser Millennuim (сам миллениум к тому времени давно уже отшумел похмельными головными болями и благополучно забылся), не жалея времени на сочинение язвительных писем в адрес каждого (КАЖДОГО!) обозревателя, посмевшего поставить первородному Battlecruiser 3000 AD что-нибудь хоть на одну сотую меньше высшего балла. Слишком глобален масштаб, слишком неправдоподобны сладкие обещания для команды, чей производственный бюджет полностью состоит из денег, выдаваемых мамами на школьные завтраки. Сама формула, впрочем, обнадеживает: молодые люди возводят не C&C-клон для быстрого деньгорубства, не тотальную конверсию для HL "патамушта и сирежа тоже", а вполне внятный проект со звездохватательными амбициями.

Запомните их — лет через десять, может статься, будете хвастаться перед младшими товарищами, что вот этими самыми руками играли в первую игру ReAllis. И, мол, провалиться мне сей же секунд, ежели вру!

Андрей ОМ

WIZARDRY 8
www.wizardry8.com

Жанр
Классическая РПГ в восьмом колене

Дата выхода
Не объявлена

Разработчик
Sirtech Canada
www.sir-tech.com

Издатель
Не объявлен

И ДОЛЬШЕ ВЕКА ДЛИТСЯ ДЕНЬ

СКОЛЬКО РАЗ В НОВОСТЯХ .EXE проходила информация о Wizardry 8? Слишком много, чтобы быть правдой. Игра упрямилась и каждый раз не выползала на прилавки. На заключающий долгую сагу материал мы решились только тогда, когда почувствовали: Sirtech действительно готова зарелизить свой ролевой долгострой. Этап бета-тестирования закончен, проект закрыт для корректировки. Осталась самая "малость": найти издателя и договориться с ним. Что Sirtech умеет делать не слишком хорошо.

С момента очередного измерения пульса Wizardry 8 в клиническом состоянии игры произошли серьезные изменения. Да и авторы-сиделки стали гораздо более словоохотливы: раскрывают тайны, говорят о сокровенном. Кстати, масса забавных фактов!

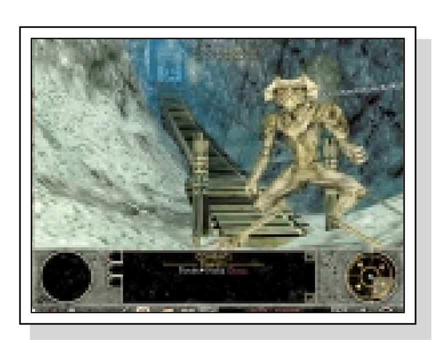
Слегка устаревший 3D-вид, разнообразие ландшафтов (от подземелий и замков до лесов и пустынь) — обо всем этом вы уже слышали. Впечатляет и статистика: 11 рас, 15 классов. Один из классов нам еще не знаком. Gadgeteer, парень с огнестрельным оружием собственного производства. Будто бы умеет создавать чудесные образцы оружия из полного хлама. Посмотрим. Для начинающих игроков и для переводящих своих героев из предыдущей серии Wizardry предусмотрены разные завязки игры. По заверениям разработчиков, это ни в коем случае не повлияет на финалы, коих, как известно, несколько. К каждому финальному ролику ведет несколько независимых сюжетных линий. В Sirtech это называют линейным многообразием. W8 линейна в смысле развития основного сюжета, но вариантов его развития много — и их выбор зависит целиком от ваших действий. Как вам нравится такое соотношение: четыре начала и восемь концовок игры? Повторюсь: из любой стартовой точки можно добраться в любую конечную.

Что действительно интересно, так это переход на двойную схему ведения боя: в реальном времени и пофазовую. С первой все понятно. Некоторые прошли все три последних Might & Magic (не Heroes!), не пользуясь функцией остановки времени. Просто не знали о ее существовании (не анекдот). Wizardry более щедра к своим почитателям. Во-первых, "continuous"-режим можно всегда поставить на паузу — как в Baldur's Gate. Во-вторых, существует пофазовая схема разборок с монстрами, когда за определенное время враждующие партии, вы и супостаты, подписывают приказы. То есть назначают цель атаки для каждого члена концессии, указывают необходимые для выполнения действия — реализацию заклинания или использование какой-либо вещицы. Чтобы затем дать команду "Старт!" и посмотреть, как противники сорвутся со своих мест, сообща нанесут по удару и застынут в ожидании следующих приказов. Разумеется, вы сможете свободно переходить от одного режима к другому — в любой момент и совершенно безболезненно.



В связи с окончательным присоединением третьего измерения к вселенной Wizardry авторам пришлось изрядно поработать над физикой и интерфейсом. Все заклинания и баллистическое оружие теперь строго просчитывают удаленность противника, равно как и преимущества вроде занятия более высокой позиции. Интерфейс наглядно отражает распределение целей между членами вашей партии. С помощью кодировки цветом вы всегда узнаете, чьей мишенью является сейчас тот или иной монстр. Интерфейс учитывает реальную трехмерность мира. То есть вас с одинаковой легкостью могут атаковать с боков или сзади — что будет немедленно отражено на специальном мини-радаре.

Наконец, пара комментариев к диалоговому режиму и взаимоотношениям с NPC. Sirtech поступает решительно, даже дерзко в своем отрицании стандартной схемы наперед заданных вариантов диалога. Вам придется внимательно слушать (читать, конечно) своих собеседников, выискивая интересующие вас ключевые слова-темы. Если NPC упомянул нечто, требующее более полных сведений, просто обозначьте ключевое слово мышью и перенесите в диалоговое окно — как собственную фразу. Чтобы выудить побольше информации, можно попробовать разные подходы: подкуп, лесть, угрозы. Конечно, собеседник может обидеться и броситься в атаку. Но с кем не бывает?



Wizardry 8 обещает как минимум 150 часов непрерывного ролевого экшена, поддержку разрешений от 640x480 до потолка вашей видеокарты, дружбу с D3D, OpenGL и Glide. А главное — возможность спасаться где угодно и когда заблагорассудится. Впрочем, для настоящих крутых был задуман и реализован специальный план Iron Man. Без сэйвов, господа! Игра спасается только по факту выхода из Wizardry 8: если кого-то из ваших партийных деятелей убили, то так тому и быть — вплоть до момента его рессурекции в близлежащем храме.

Разработчики надеются закончить собеседования с возможными издателями уже к весне этого года. Когда игра появится в продаже — предсказать абсолютно невозможно. Коллеги, скрестим большие пальцы ног. На удачу Sirtech.

Александр ВЕРШИНИН

GLOBAL OPERATIONS
www.barking-dog.com

Жанр
Team-based FPS

Дата выхода
3 квартал 2001 г.

Разработчик
Barking Dog Studios
www.barking-dog.com

Издатель
Crave Entertainment
www.cravegames.com

ПОПЫТКА НОМЕР 5

ПОХОЖЕ, БУМ МНОГОПОЛЬзовательских FPS заканчивается, так толком и не начавшись. На смену deathmatch пришел CTF, CTF отступил под натиском Team Fortress, а TF, по мнению завсегдатаев компьютерных клубов, и рядом не стоял с Counter-Strike. "Ловись рыбка, большая и золотая!" — смекнули разработчики-издатели всевозможных мастей и взялись за насыщение рынка продуктами категории "team-based".

Barking Dog Studios уже успела засветиться в игровой индустрии, приняв участие в написании 5-й бета-версии Counter-Strike (заняв примерно десятую позицию в списке благодарностей от главного дизайнера), а также вдоволь поиздевавшись над сиятельным Homeworld (за что и была обласкана нашим штатным Relic-почитателем). Слава сиквелодела не самая приятная слава на свете, но вспомните, как называли в свое время некоего Дж.Камерона. А закончилось все, прошу занести в протокол, "Титаником" с неполными двумя миллиардами сборов.

Не уверен, что Barking Dog ждет столь же блестящее будущее, но следующий шаг, похоже, выбран очень грамотно: на повестке дня... идеальный Counter-Strike.

Что касается ориентиров, то Global Operations похожа скорее на анонсированный ранее Team Factor. Еще большее многообразие командных формирований — на этот раз обещается что-то около 32 отрядов, старательно "срисованных" с настоящих коммандос, повстанцев, террористов и прочих миротворцев. Да и самые значительные военные конфликты, имевшие место в реальной жизни, совершенно точно не будут забыты — наготове 16 локаций, разбросанных по всему миру.

А вот что касается "идеальности" Counter-Strike, то тут все до смешного просто. В Barking Dog не ограничиваются исключительно командными действиями, вводя в игру такое понятие, как "офицер". Чудо, а не персонаж! В то время как снайперы, боевики и подрывники выступают в роли тупых (без обид, друзья) исполнителей, их раскомандовавшийся товарищ отдает голосовые и текстовые приказы, определяет навигационные точки и вообще держит нос по ветру, стараясь при этом учитывать способности каждого отдельно взятого бойца и состояние команды в целом.

Предположительно, ни о каком личном участии в боевой операции речи пока не идет. Офицер ориентируется в обстановке, руководствуясь исключительно системой следящих камер или самой обычной top-down-картой. Будет ли это похоже на тактическую RTS с изрядно поумневшими юнитами? Трудно сказать, от Barking Dog после Homeworld: Cataclysm можно ожидать чего угодно.

Все просто чудесно и с количеством оружия (разумеется, настоящего), задействованного в игре. 36 (тридцать шесть!) позиций, среди которых: 8 пистолетов, 6 автоматов, четыре шотгана, четыре пулемета, 8 обычных и столько же снайперских винтовок. Достоверность в части конструктивных особенностей и внешнего вида обещают полнейшую — как будто недостаточно одной цифры. Что характерно, каждый из участников игры сможет воспользоваться любым видом оружия; другой вопрос, насколько умело он будет это делать. Задача умного офицера — снабжать каждого вояку именно теми стволами, под которые у того заточены руки, а охочих до стрельбы из всего подряд — бить по загребущим и разъяснять, что к чему.

Есть и еще кое-что. Так, убитые во время стычек бойцы "реанимируются", сажаются в специальный вертолет и при случае могут быть высланы в качестве подкрепления. Список возможных миссий включает в себя спасение заложников, захват и удержание определенных территорий, сопровождение Очень Важных Персон, уничтожение вражеской базы и определенных людей, а также самые банальные стычки типа "наши против фашистов".

Увы, ни единого скриншота из цепких когтистых лап Barking Dog вырвать так и не удалось, хотя последняя, само собой, обещает ультрареалистичную и необычайно красивую графику с эффектами смены времени суток и погоды (дождь, снег, туман и т.д.), а также непременную скелетную анимацию вместе с возможностью отображать малейшие пятнышки крови и грязи на армейских униформах. Впрочем, графический ультрареализм на данный момент ассоциируется исключительно с New World Order, так что подобные заявления, пожалуй, чересчур самоуверенны. А в остальном — очень мило. Наверное, будем ждать.

Михаил СУДАКОВ

ПОСМОТРИ В ГЛАЗА ЧУДОВИЩ

Киноактеру Курту Расселу фатально не везет. Один провальный фильм за другим, второстепенные или попросту скучные роли, поганая режиссура и пустейшие сценарии. Зато в компьютерной индустрии сыгранные им персонажи просто нарасхват. Первой ласточкой был совершенно никакой, но изрядно нашумевший в предрелизное время Soldier; а чтобы никому уж точно не показалось мало, киноманы из Computer Artworks решили взяться за настоящую классику — The Thing, невероятно атмосферный ужастик 80-х, с названием которого наши переводчики так и не определились ("Нечто", "Оно", "Тварь" — это еще не самый полный список "псевдонимов" картины).

Что касается фактов, то здесь говорить особенно не о чем: господа-генохантеры предельно ясно дают понять, что проект переживает инкубационный период. Называется лишь жанр — survival horror, примерная дата релиза — начало 2002 г., да утверждается, что сюжетно компьютерный The Thing будет являться продолжением The Thing киношного.

Но даже из этих ничтожных крупиц информации можно приблизительно представить себе облик будущей игры. Воображение рисует бескрайние снежные просторы (что-то вроде приставочного D2), двух персонажей (уцелевших в фильме), не имеющих возможности доверять друг другу, инопланетное чудовище, принимающее любые органические формы, и большой-пребольшой огнемет. Надеюсь, Computer Artworks не изменит вкус, и вместо штампованного kill'em all мы получим атмосферную игру с богатейшим спектром настроений: одиночество, холод, страх, тоска.

"За углом меня поджидает тварь. Сейчас я посмотрю ей в глаза. И отражение в них покажется мне смутно знакомым".

Михаил СУДАКОВ

SUMMONER
www.summoner.com

Жанр
РПГ

Дата выхода
Весна 2001 г.

Разработчик
Volition
www.volition-inc.com

Издатель
THQ
www.thq.com

НЕ БОЛЕЙ

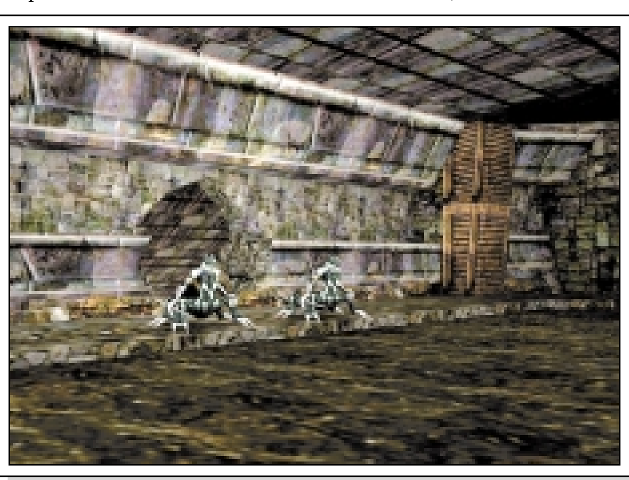
БЕСПРИНЦИПНОСТЬ VOLITION заставляет сердиться. Summoner уже вышел на приставках, успел стать первой и самой лучшей ролевой игрой PlayStation 2, а ПК-релиза по-прежнему не видно. Глубоко несознательная позиция. Конечно, игру в очередной раз обещают к "середине весны", но никто не может гарантировать, что с проектом вновь не случится какая-нибудь простуда. Например, в области злополучного многопользовательского режима.

Официальной причиной отсутствия игры на наших обеденных столах является как раз пресловутый multiplayer. В приставочной версии его нет, поэтому она и вышла чуть раньше. Звучит как типичная отговорка. В средней школе это подавали примерно так: У Меня Не Сработал Будильник. Особенно хорошо тема будильника сочетается с комментарием: "На NTSC также несколько иная схема освещения (lighting), приходится переделывать графику". Так, за кого нас держат, братан?

И тем не менее надежду терять не стоит. А потому, вот вам краткое содержание предыдущих серий, которые пока никто так и не видел. Классический феодализм. Драконы, рыцари, маги. Злой император. Нездоровые фантазии: хочет натравить на собственное королевство орду демонов. Зачем, что ему мешает и почему бы просто не поиграть в нарды — сценаристы не признаются. Скорее всего, детская травма: его зовут Мурод. Родители жестоки, но дети, товарищи по играм, — те просто звери. Занавес. Быстрее!

Действие второе. Главный герой. Джозеф. Одаренный мальчик (умеет взмахом длани призывать в этот мир разных зверюшек). Нелюбовь к Джозефу, активная зависть и прочие личностные недостатки заставляют трио характерных персонажей, мага, вора и воина, сопровождать молодого человека в его крестовом походе. Бедный император. Нормальных людей зовут Розалинд, Флис и даже Джекхар. А он... Занавес, занавес!





У Volition, как всегда, ставка на графику. Великолепные модели персонажей, первостатейные шаманские спецэффекты. Главное — чтобы Джозеф призывал своих подопечных как можно более зрелищно: приди и сожри всех вокруг, инопланетная свинка. Опять же, несчастный император. Управление и статистика предельно просты. Очевидно, чтобы не перенапрягать неокрепшее дитя Sony. В американской армии это называется "fire and forget": указал цель — процесс пошел. У всех спутников протагониста тщательно прописаны линии поведения в экстремальных ситуациях: Джекхар автоматически берет удар на себя, Розалинд подлечивает его, а Флис упражняется с луком и стрелами. Чем в это время занимается сам Джозеф, зависит исключительно от вас. Утверждается, что он может развиваться в любом классовом направлении: главное — не забывать о присущем лишь ему даре summoning.

Volition не утерпела и оставила в игре чисто приставочную конфету. Chain-удары не имеют никакого отношения к ролевым играм, это незамутненная разумным подходом тренировка рефлексов. Время от времени на экране будет возникать специальный значок "цепной реакции", аналог команды "фас". Как только ваш расслабленный неторопливостью компьютерных РПГ ум постигает факт появления условного сигнала, пальцы должны немедленно отстучать по указанной кнопке. Что-то типа программы обучения скоростной машинописи. Если вы молодец (очень надеемся), ваш подопечный, в порядке поощрения, согласится выполнить внеочередной специальный удар, недоступный в обычных условиях: push, desperation, confusion. Так, push отталкивает противника на некоторое расстояние, предоставляя Джозефу дополнительное пространство для маневра. Desperation же возвращает обидчику нанесенный им ущерб. Вскоре героическая натура потребует все более продолжительных и изощренных комбинаций, а время, отведенное на нажатие правильной кнопки, будет стремительно уменьшаться. Что ж, учитесь плавать.

О Summoner, как и о Diablo, трудно сказать что-то более значимое. Такая игра берет графикой, плавной переменой картинки, красивым звуком и бесподобными анимационными прологами. Смирились. Ждем.

Александр ВЕРШИНИН

HISTORIC RALLY TROPHY
www.bugbear.fi/hrally.htm

Жанр
Исторический раллийный симулятор

Дата выхода
Конец 2001 г.

Разработчик
Bugbear Entertainment
www.bugbear.fi

Издатель
JoWood Productions
www.jowoodonline.de/en/home/main.htm

ПО ДОРОГАМ ПРОШЛОГО

ОТ АНОНСОВ ВСЕВОЗМОЖных гоночных симуляторов нестандартного пошиба в этом месяце решительно некуда деваться. Кажется, попереобъявляли все: от далеких родственников Megarace до такой экзотики, как ховербайки. Но дальше всех пошли финские разработчики, славящиеся хладнокровием и несдержанностью слога в пресс-релизах: их стараниями скоро появится первый в мире исторический раллийный симулятор.

Ветераны автоиндустрии — Ford Cortina, Fiat 600 Abarth, Morris Mini Cooper и Ко — предстанут в Historic Rally Trophy во всей своей первобытно-общинной красе. Господа из Bugbear Entertainment не поленились написать специально для этих целей неплохой игровой движок, умеющий показывать “старичков” с самых выгодных ракурсов и корректно обсчитывать их поведение (не всегда приличное) на дороге...

Damn it, да о чем это я?! Наглецы-разработчики в своих высказываниях орудуют таким чудовищным количеством штампов и банальностей, что обзавидуется любая президентская пресс-служба. В ход идут выражения типа “экстремальная реалистичность”, “ошеломляющее графическое окружение” и “невероятная играбельность”. Те самые слова, что, будучи произнесенными в сотый раз, звучат до ужаса знакомо; в тысячный — становятся похожи на музыку по радио, которую не очень любишь, но вынужден терпеть за неимением лучшей; а в миллионный — вызывают желание порвать в клочья любого умника, посмевшего пикнуть: “Ground-breaking...”.



Historic Rally Trophy может обладать (или не обладать) всеми вышеперечисленными достоинствами в совершенно равной степени. Скриншоты, пусть это и покажется вам странным, не демонстрируют нам глубины игрового процесса и не доказывают в очередной раз постулат о неотвратимости физических законов. Вовсе нет.

Там сияет подчистую содранное с Gran Turismo 3 лучистое солнышко и зеленеют роскошные деревенские луга. Прочих излишеств не наблюдается, а зря. В последнее время я стал придирчив к выложенным картинкам: разглядываю их в десятикратном увеличении, тщетно пытаясь узреть, что же такого особенного может дать мне венец творения от nVidia по сравнению с раритетными безделушками от почившей в бозе 3dfx. Не нахожу ни единого пикселя, страшно огорчаюсь, запускаю эмулятор Spectrum’а и сажусь играть в Savage: мило, бесплатно и с уймой красочных спецэффектов.

Впрочем, Historic Rally Trophy рано списывать со счетов. До тех пор, пока ностальгические настроения бродят в сердцах безнадежных романтиков горячего асфальта, подобные игры будут жить, во весь голос крича о собственной уникальности. В рассматриваемом случае помимо “наишикарнейшей графики” главными козырями являются 49 трасс, 14 ретромашин и возможность их поломки/починки/тюнинга. Ох, чует мое сердце — с трассами опять бессовестно надуют, выдав пяток основных локаций с десятком проложенных дорог на каждой, — так повелось с незапамятных времен, и я не уверен, что положение вещей когда-нибудь изменится.



Что касается даты релиза, то она выглядит несколько отдаленной для столь незамысловатого продукта: игра увидит свет в конце 2001 года, одновременно на ПК и next-gen-консолях. На вопрос: “Че вы так возитесь?” разработчики смущенно отвечают: “Погодные эффекты делаем. Чтобы дождь, снег, туман, день и ночь — прямо как в жизни. Разрешите удалиться и продолжить работу?” Разрешаем, почему бы и нет.





ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN

Жанр
Ремейк
Defender of the Crown

Дата выхода
Весна 2002 г.

Разработчик
Cinemaware
www.cinemaware.com

Издатель
Не объявлен

НАКАРКАЛИ

ТЕПЕРЬ ПОНЯТНО, ЧЕГО ждала компания Cinemaware битых 15 лет (оригинальная Defender of the Crown появилась на свет в 1986 году) — подписания в печать декабрьского 2000 года Game.EXE. С трудом купив его за большие деньги у коллекционеров, британскоподданные поняли — ПОРА. Ремейк Defender of the Crown обойдется без цифры "2", зато обзаведется приставкой из светлого имени Робина Гуда (интересное новшество в воззрениях на роль организованной преступности в истории Великобритании, скажите?)... Все это почему-то напоминает позапрошлогоднюю выходку Гэса ван Санта (Gas van Sant), снявшего дотошный, кадр-в-кадр ремейк хичкоковского Psycho. Затея оказалась равно новаторской и провальной: Хичкоку — Хичкоково, ван Санту...

История с Robin Hood, однако, шизофренична вдвойне: продолжая наши аналогии, заметим, что ситуация выглядит так, как будто погрузневший на полтора десятка лет маэстро решил вдруг снова снять Psycho — на этот раз в трехмерном цифровом звуке STDS. Два момента, впрочем, немного оправдывают факт существования этой затеи: во-первых, можно утешать себя тем, что разработку ремейка решили не доверять посторонним детсадовцам — вероятно, устрашились примера Relic и Black Isle. Во-вторых, ко времени появления в широкой продаже оригинальной игры основная часть нынешней целевой аудитории еще пачкала пеленки, да и, чего греха таить, даже ваш обозреватель думал в основном о том, что вся эта волынка с букварями и школьной формой затянется на добрые десять лет. Иными словами, наряженная в самые последние технологические изыски, игра вполне может выглядеть свежо — оригинала все равно никто, кроме журнала Game.EXE, не помнит. Очевидно, это касается также и издателей — ни один из них пока не почтил Robin Hood своим вниманием.





Так вот, технологии. Первый играбельный прототип уже готов (благо, заметим, не нужно думать о сюжете, геймплее и тому подобных глупостях — обо всем позаботились 15 лет назад), он использует самодельный движок Cinematech и собирается с равной легкостью выкидывать коленца как на ПК, так и на чуждых нам X-некомпьютерах. Вокруг царит 3D, в каждой травинке — не менее 32 бит многоцветья. Баллистика ядер в трехмерном пространстве обсчитывается уже сейчас, за год до релиза (понимают ибо, что в данном случае это основа основ). Сюжетообразующую роль будет играть высококачественная анимация, как в Myth (интересно, кстати, как с этим будет у Левелордовых птенцов — см. где-то рядом разворот по соответствующему поводу).

Словом, наше игробудущее представляется безоблачным: ближе к 2017 году подоспеет ремейк ремейка, в 2032-м воспоследует ремейк ремейка ремейка, и вся эта сансара будет циклически перевоплощаться друг в друга вплоть до нового Большого Взрыва включительно.

Андрей ОМ

MECHCOMMANDER 2
www.microsoft.com/Games/mechcommander2/default_go.asp

Жанр
3D RTS

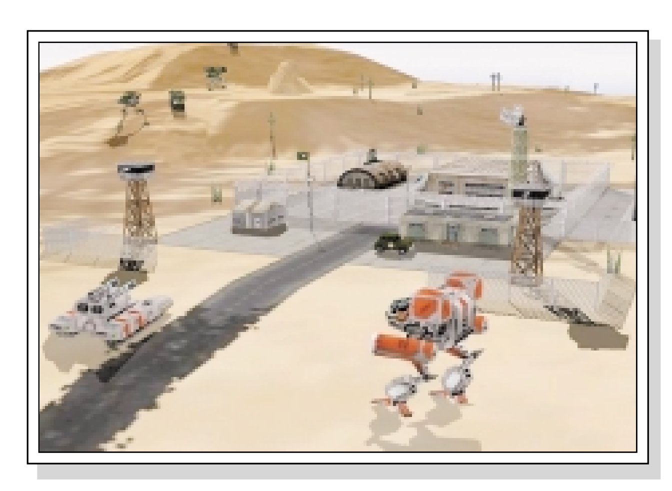
Дата выхода
Июнь 2001 г.

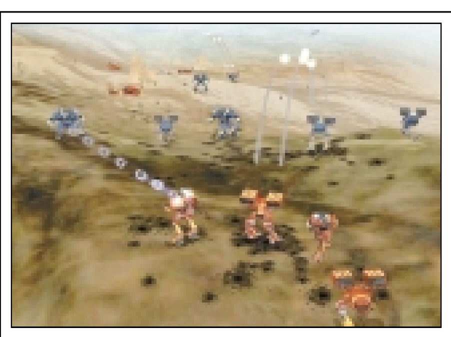
Разработчик/издатель
Microsoft
www.microsoft.com

НУ И ЧТО, ЧТО ЗОМБИ

НАША ПРОШЛОГОДНЯЯ публикация в честь MC2 породила столь плотный шквал читательских откликов (в том числе и вполне истерического характера), что, получив от ББ полбуханки красного и рупь на дорогу, ваш специальный корреспондент снова отправился за правдой.

Здесь позвольте мне вкратце ввести вас в курс дела: то, чьим сиквелом угостит нас Microsoft ближе к лету-2001, носило гордый тэглайн "You'll know how to command". Истинная правда — единственно, миссии-головоломки и дурацкие забавы с режимами сохранения гарантировали, что мы также will know how to в ярости стучать головой о клавиатуру, бить близлежащую посуду и пугать домашних животных непредвзятыми ариями собственного исполнения. Даже, черт возьми, двадцатидолларовый официальный strategy guide на первой же странице говорил: "Your game is really hard!". Оставив за кадром наши конспирологические изыскания о тайном сговоре некоторых игроделов с крупными книгоиздательствами, заметим, что в отместку покоренной FASA разработчики сиквела собираются добавить в MC2 ingame-save и заодно значительно упростить игру. Тем самым тоном, которым принято разговаривать с детьми и дебилами, program manager игры Митч Джительман





(Mitch Gitelman) сообщает прессе: "Когда вы думаете об RTS, вы представляете себе микроменеджмент, а также прикидываете, где бы набрать ягод и золота, верно?". Пресса знаками кивает, что, дескать, не робей, Митч, дуй до горы. "Так вот, в MC2 вы будете думать о том, чтобы усадить нужного человека в нужного mech'а для нужной миссии". Сомнительный, заметим, тактический экзерсис.

Как бы то ни было, под нашим руководством находится оркестр из (словосочетание "чугунных шагающих уродцев" вымарано по настоянию Комитета ГД РФ по делам детей пеленочного возраста) mech'ов количеством на сей раз до 12 штук. Об этом не принято говорить вслух, но проявившие известную прыть кутузовы получат еще четыре дополнительных шагающих экскаватора. Как сообщается, имея на руках такую группу разносторонне одаренных железок, нам не придется тратить свое время на увлекательные поиски моста через реку в густом антрацитно-черном fog of war: "мы не заставим вас искать этот мост, мы покажем вам, где он находится, и предоставим самим решать, как отогнать от него превосходящие силы чудищ поганых". С учетом того, что mechs выгружаются на планету из орбитальных транспортов и по определению должны сколько-нибудь представлять себе рельеф местности, такие смелые идеи кажутся весьма разумными.

Увидеть все, однако, нам не дадут — иначе зачем тогда пользоваться облегченными разведжелезками и покупать дорогостоящие сенсоры? Манипулируя указанными инструментами, в свое время мы научимся еще до визуального контакта определять модель, специализацию, вооружение и наклейку "Made in China" на пузе вражеской бронетехники. Имея, впрочем, достаточное количество местных зеленых долларов, можно не беспокоиться о глупостях, вместо этого призывая на вражьи головы ковровые бомбардировки и тактические ядерные удары по сниженным ценам (в MC2 мы наемники, не забыли?).

Как знают наиболее продвинутые поклонники, управлять ненадежными шагающими болванами решительно невозможно посредством пульта дистанционного управления: чтобы заставить ЭТО двигаться, нужно лично сидеть у ЭТОГО в брюхе. По такому случаю Microsoft обещает систему РПГ-видных skills: по умолчанию новобранцы-пилоты имеют специализации Pilot и Gunner, с получением каждого последующего звания (всего 5 штук) мы можем выбрать для них по одному дополнительному умению или добавить уровень к уже существующим.

Оставив вас вживе представлять себе описанные вкусности, прервем наш репортаж для специального сообщения. 25 января с.г. компания FASA Corporation, родительница вселенных BattleTech, Shadowrun и Crimson Skies, объявила о своем закрытии. Названные брэнды, скорее всего, перейдут теперь под нежное покровительство Microsoft, FASA же будет существовать до 30 апреля 2001 г. включительно в виде онлайн-магазина, распродающего последние остатки былого величия. После данной гражданской панихиды тело будет окончательно предано земле. Покойному было всего 20 лет.

Андрей ОМ

P.S. Заметив, что дальнейшее активное использование Microsoft лицензий FASA будет больше чем слегка напоминать зажигательную пляску на дубовом гробу, мы отдадим себе отчет в том, что большинству потребителей неизбежных MW5 и MC3 будет глубоко до известного места, FASA там или противофаза, — главное, штоп покрасивше да с лазерами. И не очень сложно штоп.

LEADFOOT

Жанр
Симулятор кольцевых автогонок

Дата выхода
2 квартал 2001 г.

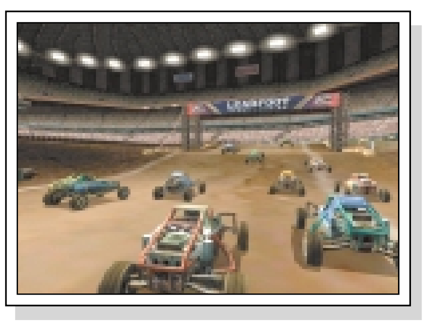
Разработчик
Ratbag
www.ratbaggames.com

Издатель
Take 2 Interactive
www.take2.de

АДЕЛАИДА И ДЕДВУД

ДЛИННЫЙ СЛЕД ГРЯЗИ и масляных пятен тянется за компанией Ratbag, разработавшей такие невероятно знаменитые гонки, как Dirt Track Racing, Dirt Track Racing Sprint Cars и Dirt Track Racing Australia. Никогда не слышали ни об одной из них? Не беда, в Ratbag произвели еще и Powerslide. Именно она превратила в 1996 году никому не известную Emergent Software в Ratbag. Powerslide да фирменный движок Difference Engine, с успехом переживший незначительные превращения бесконечных DTR и ныне собирающийся возродиться в теле Leadfoot, очередном шедевре неутомимых жителей города Аделаиды, что в Южной Австралии.

Как и шедевры серии DTR, шедевр Leadfoot принадлежит к сомнительной разновидности автогонок — кольцевым заездам в закрытых помещениях. Составляю-





щих в Leadfoot всего три: а) закрытый стадион; б) заданные заранее либо спроектированные собственноручно, но все равно упорно замыкающиеся в кольца треки; а главное — в) жуткая грязь на трассе. Чем новый шедевр отличается от старых, так это щедростью (180 треков в 15 гоночных сериях) и автомашинами. Они по-прежнему снабжены приводом на все четыре колеса, но теперь это симпатичные пикапчики и багги. Если помните, в предыдущих сериях героями были спортивные автомобили с высокой посадкой и спойлерами, да невообразимые австралийские трактора.

Всемогущая в мире быстрого передвижения на чем попало Take 2 объявила, что будет иметь честь опубликовать Leadfoot во втором квартале 2001 года. А мне прямо-таки очевидно созвучие названий "Leadfoot" и "Deadwood", маленького городка на Диком Западе, где выстрелом в спину за партией в покер был убит Дикий Билл Хикок.

Фраг СИБИРСКИЙ

STAR WARS GALAXIES
www.station.sony.com/starwars

Жанр
Онлайновая РПГ

Дата выхода
Не объявлена

Разработчик
Verant/Sony
www.verant.com

Издатель
LucasArts
www.lucasarts.com

БУДЕШЬ ДЖАББОЙ

VERANT ПОЙМАЛА СВОЙ ВЕТЕР, распустила паруса, и теперь уже ее не остановить. Онлайновым мирам ручной выделки и эксклюзивного качества быть — и в больших количествах. В прибыльность концессии поверили гиганты вроде Sony и Lucas, а это важно. У одних деньги, у других лицензии. У Verant счастье.

Извините, за "слепой" текст, но первые скриншоты из Star Wars Galaxies (SWG) ожидаются только в мае. Дизайн-документ завершен и с благосклонностью принят большими дядями из LucasArts. Кажется, им все понравилось: планеты, темные и светлые джедаи, великая Сила, Империя и Республика; Оби-Ван канул в лету (слава космическим богам!), известные мошенники Дарт, Люк, Лэйя и Хан находятся "где-то там". Налицо все приличествующие случаю товарные знаки. Сертифицировано!

Проблема лишь одна. Ничегошеньки не понятно. Как будет выглядеть мир? Каков интерфейс? Какими, наконец, будут основные развлечения вольных космических стрелков? Авторы отделываются общими фразами, сообщая, что программный код уже в работе, что художники не спят ночами (трудятся), и так далее. Кстати, над SWG корпят не какие-нибудь новички: команда состоит в основном из ветеранов. Одни вкалывали на Everquest, другие воевали с внутренностями Ultima Online. Факт, что Verant/Sony быстренько собрала разбежавшихся из падшей Origin программистов хорошо известен. Куда были приложены их талантливые руки и светлые головы стало ясно лишь сейчас.

Однажды у ответсотрудника Verant спросили: "SWG — это космический Everquest?" Пиар-бой вытянулся лицом, но мужественно вымолвил: "Нет". После чего назвал Десять Ощутимых Отличий.

Новый графический движок (1). EQ-вариант слишком примитивен, чтобы благополучно пережить еще несколько лет активного употребления. Упразднение зон, их замена на постоянную, непрерывную и незаметную подгрузку подводит нас к пункту (2). "Миры становятся более очеловеченными". Невозможно не согласиться! В отличие от Everquest, в SWG ожидается глобальная эпическая сюжетная линия, трогающая последнего уродливого вуки за живое (3). Специально для организации данного увеселения девелоперы обозначили временное гнездышко для своей онлайновой многопользовательской игры. Если вы историк, специализирующийся на эпохе правления Императора, то упоминание битвы при Явине (Battle of Yavin) и факт разрушения первой звезды смерти должен более или менее точно указать вам привязку по времени. Выбор именно этого отрезка отнюдь не случаен. К этому моменту Джар-Джар Бинкс и Оби-Ван уже мертвы, а все остальные находятся во цвете лет и (или) злодейских планов. Таким образом, вы имеете неплохие шансы посидеть в баре с Люком Скайуокером (4), управляемым каким-нибудь простым американским парнем (сотрудником Verant). С Дартом Вейдером сложнее. Скорее всего, по своему нраву и повадкам он будет напоминать знаменитого минотавра из EQ. То есть душить всех в радиусе трех световых лет. Не глядя.

Заманчивая перспектива? Конечно. Ведь взяв на себя роль человека, вуки, свободного охотника или даже странного капюшона с красными глазами (5), вы имеете шансы при известном старании дорасти до рыцаря Джедай (6)! Ожидаемая, но все равно приятная фишка. Ведь только контролирующие Силу могут использовать ее замечательные фокусы (спеллы) и самостоятельно мастерить лазерные мечи (7). Раз современные ученые остановили свет, значит эпоха лазерных мечей не за горами. Но они не будут продаваться в специализированных джедай-магазинах и, это совершенно точно, не будут презентоваться на Кристмас под нью-еар три. Их надо собирать — как пазл из 500000 частей. Теоретически, можно пользоваться и чужими поделками. С маленькой оговоркой: посторонние сабли никогда не будут так нежно ласкать руку джедая, так трепетно разрубать врагов с одного удара, как созданные собственноручно.

А еще авторы говорят о решимости ввести транспортные средства (8): наземные, то есть атмосферные, и космические. При помощи последних вы сможете перемещаться между планетами/континентами (телепортационным заклинаниям — нет!). Наконец, помимо знакомых каждому некроманту или

варлоку питомцев (pets), разработчики обещают обеспечить любого кредитоспособного космического волка собственной робо-прислугой (9). Какие именно функции будут исполнять ваши андроиды, доподлинно неизвестно. Зато профессиональные дипломаты (10), не желающие обагрять руки чужой кровью и предпочитающие истреблять окружающих орально, обретут приличествующую их рангу железную, алюминиевую и прочую металлическую свиту.

Пожалуй, на данной десятке стоит остановиться и дождаться предлагаемого мастерами Verant визуального ряда. Быть может, тогда суховатые пункты пиар-списка обретут форму, цвет и запах.

Александр ВЕРШИНИН

STAR WARS EPISODE I: BATTLE FOR NABOO
www.lucasarts.com/products/naboo

Жанр
Action

Дата выхода
Март 2001 г.

Разработчик
Factor 5
www.factor5.com

Издатель
LucasArts
www.lucasarts.com

ЕСЛИ ПОВЕЗЕТ...

ТЕ, КТО ВНИМАТЕЛЬНО следит за выпусками нашего ежемесячника, обязаны помнить, что до последнего времени на ПК существовала всего одна хорошая игра по Star Wars Episode 1 (из трех доступных на момент премьеры фильма). Это портированный с N666 Racer, игра невероятных скоростей и бесконечного обаяния.

Остальные "продукты", в числе которых позорная Jedi Power Battles (LucasArts не умеет делать файтинги и beat'em all), "худший подарок детям" Super Bombad Racing (надеюсь, его все-таки отменят) и даже не изученный в достаточной мере Demolition, сделали нам большое одолжение и сочли за лучшее на экранах компьютеров не появляться вообще.

Battle for Naboo — игра совсем другого класса. Являясь логическим продолжением и хронологическим приквелом аркадной Rogue Squadron, эта очередная попытка Factor 5 утвердиться в качестве главного Star Wars-разработчика, судя по отзывам консолелюбов, определенно удалась.

В Rogue Squadron игрок садился в X-Wing и в течение десяти часов любовался довольно однообразными и унылыми ландшафтами с высоты десяти метров. В Battle for Naboo разработчики постарались избежать подобных эксцессов: теперь каждая миссия, коих в игре порядка пятнадцати (не считая секретных), имеет в своем арсенале уникальный ландшафт неземной красоты и несколько мини-заданий не обязательно "всеубивающей" направленности. Игравшие в BfN поголовно пребывают в шоке от тамошнего разнообразия текстур, высочайшего framerate и невероятной глубины прорисовки. Сделав поправку на ущербность архитектуры Nintendo и оценивающе взглянув на скриншоты, выносим окончательный и не подлежащий обжалованию вердикт: для ПК-игры графика довольно сера, а чем ближе к линии горизонта находится объект, тем меньше на нем текстур. Вплоть до полного их отсутствия.

Однако те же самые скриншоты даруют надежду на получение некоторой дозы удовольствия. Забавна сама идея постоянного перемещения из космоса на землю и с земли на небеса — так уж устроены истребители, сражающиеся за свободу родной планеты. Только что скользили по улицам города, пугая несуразных утконосых дроидов, а теперь несемся в космосе, с нехорошими мыслями нацелившись на орбитальную станцию... И все это ради того, чтобы через десять минут оказаться в горах и принять неравный бой с десятью кораблями противника.



Показательно, что в Battle for Naboo отсутствует даже малейший намек на тренировочные миссии: все эти "покрутите мышкой... теперь вы научились смотреть по сторонам" (кроме шуток!), плодящиеся в современных играх со скоростью морских свинок, лишний раз показывают, на какую прослойку людей ориентируется ПК-рынок, и уже поэтому отчаянно мозолят глаза. А здесь вас сажают в кресло пилота и сразу же бросают в гущу битвы: не самый характерный поступок для бывшей консольной игры. Game.EXE готов пожать руку отважным борцам с тотальной казуальщиной!

Впрочем, даже слабые духом и телом не найдут в управлении BfN ничего сложного. Основные претензии приставочников сводятся к вызывающе плоскому космическому радару, по которому никак нельзя определить, где именно (вверху или внизу) находится враг. Все остальное (лазеры и ракеты, полагающиеся каждому истребителю) — на своих местах. Вспоминая Rogue Squadron, где к управлению не возникало никаких вопросов, обретаешь уверенность в том, что и у Battle for Naboo с этим будет полный порядок.

За сим откланиваюсь и вручаю свою судьбу в руки игровой фортуны. Если повезет — на свете появится вторая приличная игра по Episode 1, а если нет — публично поклянусь никогда больше не верить в увещевания приставочников (с другой стороны, как тут не поверишь, если большинство оценок колеблются от "хорошо" до "просто замечательно"?) и начну ждать перевода с PSX2 потенциального хита Starfighter. Уж очень красив, негодяй.

Михаил СУДАКОВ

AGE OF WONDERS 2: WIZARD'S THRONE

Жанр
Сиквел

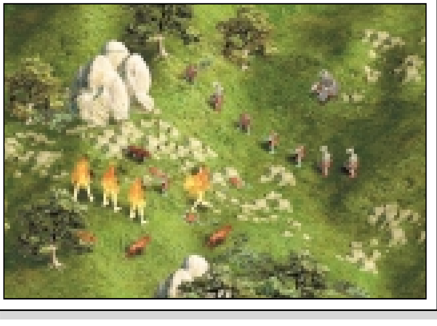
Дата выхода
Начало 2002 г.

Разработчик
Triumph Studios
www.triumphstudios.com

Издатель
Gathering of Developers
www.godgames.com

МЕЧТЫ ТРЕТИЙ СОРТ



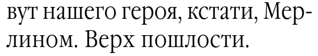


ОБЛОМАВ СТАЛЬНЫЕ ЗУБЫ о скалы общественного безразличия в далеком 1999 году, G.O.D. намеревается взять публику измором, со всем подобающим пафосом анонсируя Age of Wonders 2: Wizard's Throne.

Оригинал, что характерно, продался в мире тиражом в несколько десятков тысяч экземпляров (после такого студия-производитель обычно объявляет о самороспуске ввиду самоубийства главного бухгалтера, спасовавшего перед перспективой отчета). Вместе с тем ход мыслей "божественных" маркетологов (а именно люди этого сорта, как вы знаете, в последнее время заставляют игры появляться на свет — роль дизайнеров с именами в этом процессе преступно преувеличена), в общем, понятен, расчет здесь на специфические "хардкорные" круги: "Знаешь, Картман, Asses on Fire становится с годами все лучше и лучше". Лет через пять, спуская на воду AoW4, можно будет говорить прессе: "Раньше культовых RPG/TBS-серий было две, но с тех пор как New World Computing закрылась в 2003-м, мы остались одни..."

Ассистировать Triumph при родах (тоже вот господа нашли нишу — теперь до седых волос будут клепать гномотроллей и эльфогоблинов, густо замешанных на шестиугольниках) вместо Epic будет Pop Top, что внушает некоторые надежды, — последняя потребляет щи ни в коем случае не обувью, а, напротив, приборами из фамильного серебра.

Движок в своей основе останется прежним, — и это предсказуемо, нашли дураков напрягаться, однако последние достижения косметологии будут применены к AoW2 непременно: безоговорочная поддержка Direct3D, свежая система particles, полигонный рельеф, масштабируемая территория (а вот до ее, территории, вращения придется потерпеть десяток-другой лет). Обещали даже чуть более реалистичный масштаб (а мы-то думали, что это незыблемый концепт и основа основ!) и крупные фигурки юнитов (кто-нибудь объяснит мне сакральный смысл этой новации?). Про формальные поводы к раздаче всем слонам по серьгам умолчим за явным отсутствием предмета для разговора: ну в самом деле, вы же не будете принимать всерьез Товарищество Злых Бессмертных Волшебников, Желающих Покорить Мир? Кому он нужен, господибожемой... Играли бы в домино у подъезда, читали бы ПСС Ким Чен Ира — благо времени много. Зовут нашего героя, кстати, Мерлином. Верх пошлости.





Зато не обойден вниманием расовый вопрос: по сообщениям информагентств, нас не привяжут к избранному на старте игры народу, оставив нам возможность динамически менять расу по ходу дела. Апофеоз космополитизма: уснули Halfling'ом, проснулись Draconian'ом (искусственно выведенная колдунами-селекционерами рептилеобразная народность, не менее рекламируемая, кстати, новация. Ну ничего святого у гадов нет — иллюстрировать не буду, махну лишь чешуйчатым хвостом в сторону аббревиатуры TSR, кому надо, тот уже понял)!

Вняв пронзительным крикам немногочисленной, но буйной группировки апологетов AoW, справедливо указавшей разработчикам на недопустимую комбинацию тупости и сложности, служащую лучшим описанием свойств внутригородского менеджмента в оригинальной игре, Triumph обещает исправиться. Сиквел грозит порадовать такой новинкой, как Wizard's Tower — локальной резиденцией юного, извините, Мерлина: оттуда можно будет посыпать враждебные территории неудобопроизносимыми заклинаниями, а также телепортировать армейские подразделения в отдаленные провинции. Со смаком произносится авторами слово "микроменеджмент", такое красивое и очевидно многозначительное.

Также в комплект поставки войдут: генератор случайных сценариев, самообучающийся AI (ох, сколько раз твердили миру...) и многопользовательские опции в количестве около полудюжины. Ну а мы, куда деваться, будем следить за развитием событий.

Андрей ОМ

PSYCHOTOXIC: THE FOURTH HORSEMAN

www.cdv.de/english/psychotoxic

Жанр
FPS

Дата выхода
4 квартал 2002 г.

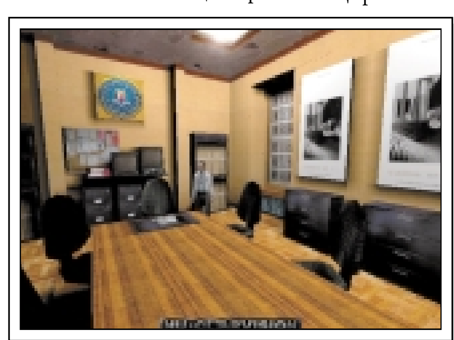
Разработчик
NuClearVision
www.nuclearvision.de

Издатель
CDV
www.cdv.de

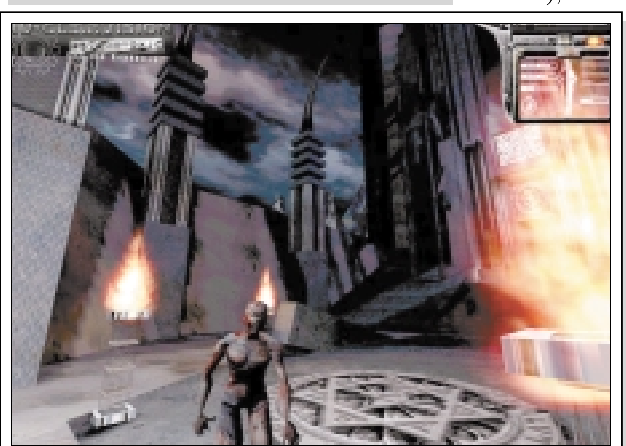
ПЕШЕХОДЫ АБОКРАЛИПСИСА



БИБЛЕЙСКАЯ ИСТОРИЯ О четырех всадниках Апокалипсиса зажевана до состояния кашки для грудных младенцев, а потому ее единственный удел сегодня — быть объектом для пародий, талантливых и не очень. И если сценаристы NuClearVision рассчитывали на какую-то другую реакцию... что ж, им остается только посочувствовать.



Впрочем, к сюжету Psychotoxic ("технотриллера" и "3D-эго-шутера", согласно оригинальному определению самих разработчиков) все это не имеет ни малейшего отношения. NuClearVision утверждает, что три всадника уже воцарились на Земле, в меру своих скромных сил сея раздор, страх и ненависть. Для Большой Вечеринки не хватает лишь четвертого участника (интересно, кого именно — Смерти, Голода, Чумы или Войны?), который, слегка припозднившись, все же полон решимости оттянуться по полной, устроив обреченному человечеству самую развеселую жизнь.



Вы же, как водится, исполняете обременительную роль пророка. Точнее, Энжи Пророка (Angie Prophet), человеческого существа, ангела и хранителя в одном лице, созданного многие тысячи лет назад ради спасения не подозревающих о своей жалкой участи людей. Пророк, что характерно, оказывается женщиной с пышными формами и ярко накрашенными губами, облаченной в черную кожу по самое "нехочу", с чем-то большим и шотганоподобным в руках. Именно так и выглядят современные мессии. Простите, вы что-то сказали о белых одеждах и тотальном пацифизме?..

В этой незамысловатой истории неподдельный интерес вызывает лишь одно: обещание разработчиков выдать нам помимо пятнадцати уровней в "реальном мире" семь карт, базирующихся на затаенных страхах нашей избавительницы. Будут ли там черти с раскаленными сковородами и извивающиеся в непередаваемых мучениях грешники, либо страхи воплотятся во что-то более обыденное (ваш ненавистный сосед этажом выше, с рогами, хвостом и тысячеваттными колонками на шее: "Это прекрасное утро не обойдется без хорошей порции трэша!"), — увы, неведомо ни нам, ни, похоже, самой NuClearVision: существующие скриншоты большей частью изображают именно "реальную" сторону Psychotoxic, в части сверхъестественного ограничиваясь лишь обрыдшими зомби и понатыканными повсюду пента-, окто- и прочими "граммами".

На этом и без того тонюсенький ручеек ценной информации об игре иссякает совсем ("около 20 видов оружия и 25 скелетно-анимированных персонажей" — разве это то, что мы хотим знать?). Скриншоты странны, психоделичны и невероятны в самом плохом смысле этого слова: глядя на них, ни за что не поверишь, что игра выходит в конце 2002-го. NuClearVision, разумеется, открещивается от своих же картинок в традиционной манере: "Это всего лишь пре-пре-пререлизный вариант. Скоро все будет намного лучше!" — и тут же, не переводя дыхания, вворачивает парочку ненавидимых нашим братом выражений из разряда "breathtaking".

Увы, старания напрасны. Хваленый движок Vulpine, судя по его официальному сайту (www.vulpine.de), поддерживает все, что угодно, кроме нормальных, четких текстур, в результате чего нагло "навеянные" Q3, Unreal и чуть ли не Drakan уровни выглядят на порядок невзрачнее своих прототипов. Я сильно удивлюсь, если лицензия на использование Vulpine Engine стоит дороже месячной зарплаты среднестатического бюргера.

Так что, друзья, подождем до конца 2002-го или...?

Михаил СУДАКОВ

CRAZY CAR CHAMPIONSHIP

www.synapticsoup.com/games-overview.htm

Жанр
Гоночная аркада

Дата выхода
Не объявлена

Разработчик
Synaptic Soup
www.synapticsoup.com

Издатель
Не объявлен

ЛЕТАЮЩИЕ ОСТРОВА

НАЧНУ С ПРИЗНАНИЯ: я грешен. Магические слова "Скорость! Бонус! Мегарейс!" превращают меня едва ли не в зомби. Грешен, но... поверьте, я пытаюсь совладать с собой. Скриншоты умопомрачительной красоты смеха ради обзываю убогими (так случилось с потенциальным блокбастером 2002-го Psychotoxic), любую мало-мальски интересную часть геймплея поднимаю на смех, приводя тысячу и один пример якобы более удачной реализации (Die Hard Trilogy 2... боже, КАК мне стыдно), а скай-фай-сюжеты признанных корифеев жанра смешиваю с грязью (Freedom, это о тебе). Но порой случается осечка. Наметанный глаз лесовичка ПэЖэ сигнализирует мне, что: "Шотики ентой CCChampionship скучноваты, в них не верится. Не хватает стиля". Помолчи, глаз! Я уже чувствую этот непередаваемый запах неба, я уже несусь в этом глазастозеленом экипаже, непринужденно наматывая на спидометр сотни миль в час...

Crazy Car Championship (далее CCC) делается группой Synaptic Soup, основанной выходцами из Bullfrog и генетиками-экспериментаторами, уволившимися из Computer Artworks (Evolva — их рук дело). В основе игры лежит мультиплатформенный движок Cipher, еще не доведенный до ума, но уже выставленный на продажу в окружении ярких транспарантов "Легкость в обращении", "Невероятная скорость", "Недостижимый графический реализм". И вот где-то здесь пути моего разума и объективной реальности расходятся, даже не взглянув друг на друга.

"Посмотри на эти шоты, — шепчет реальность. — Текстуры просят кирпича!" Я пропускаю мимо ушей столь очевидный поклеп и влюбленно пялюсь на летающие острова. "Не от хорошей это жизни, — сокрушается объективная, приняв образ одного бородатого знакомого. — Так полигонов меньше надо". Я согласно киваю головой и разглядываю навеянные романами Жюля Верна и комиксами о Флэше Гордоне пейзажи. Это, между прочим, официальный слоган игры. "Jules Verne meets Flash Gordon in The Cannonball Run".

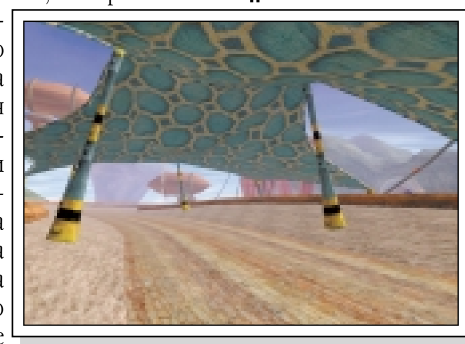
Мне совершенно безразлична игровая графика, но никто не хочет этого понимать. В CCC появится возможность собрать свою машину из нескольких странноватых запчастей, усадить в нее одного из девяти персонажей (думаю, те еще типы) и задать противникам жару. Подбирать раскиданные по трассе бонусы, включать гравитационную пушку и плеваться самонаводящимися ракетами, которые сами создатели почему-то называют "интересными" (должно быть, перед попаданием в цель выжившие из ума боеголовки начнут приветливо подмигивать своим жертвам).

И уж кому какое дело до того, что я, несчастный, обиженный злодейкой-судьбой, который год жду появления достойного преемника Megarace 2, шаря в темноте дрожащими руками и неизменно натыкаясь то на Rollcage, то на Dethkarz, то на Mad Trax. Это если повезет не вляпаться во что-нибудь скользкое вроде Twist, Turn & Toilet.

A Synaptic Soup, компания со странным названием, гарантирует небесную манну чуть ли не авансом. Всяк прельстившийся сладкой патокой льющихся обещаний получит бесплатный пропуск в рай, шикарный сингл, невменяемый мультиплейер (почему их так тянет на абсурдный в подобных гонках CTF?), поддержку Xbox, PS2 (возможно, и Gamecube), играбельный прототип CCC на EEE (очень символично), человечный AI, графическое разнообразие треков и черта в ступе.

Огорчает лишь то, что издатель так до сих пор и не найден. Следовательно, не объявлена и дата выхода игры. А это очень плохо для моих и без того расшатанных релизами последних месяцев нервов. Так ведь можно и не дотерпеть.

Михаил СУДАКОВ





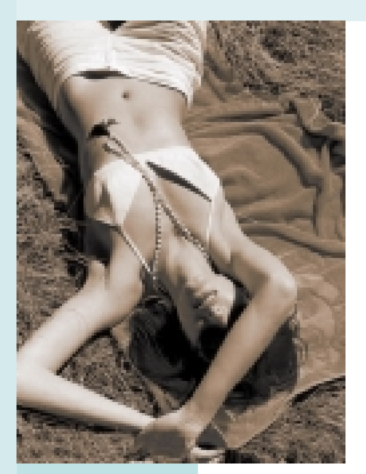


Сомерсет Моэм утверждал, что Артур Конан Дойль запечатлевал в памяти читателей каждый штрих, каждую черту своих персонажей с той же настойчивостью, с какой мастера рекламы расхваливают достоинства сортов мыла, пива или сигарет. Могу добавить, что запечатлевал он их не только в памяти читателей, но и писателей, деятелей кино, театра и прочих видов искусств. С недавнего времени к племени впечатленных присоединились и наши подопечные — разработчики компьютерных игр.

ШЕРЛОК ХОЛМС ПРИ СМЕРТИ

ПО СЛЕДАМ ЗНАМЕНИТОГО СЫЩИКА

Маша АРИМАНОВА



Стоит ли говорить, что все игры о Шерлоке Холмсе и докторе Ватсоне были квестами? И я благодарна новому квесту компании "Бука", этому, несомненно, историческому событию, заставившему меня обратиться к холмсовско-дойлевской теме. А тема эта замечательна — хотя бы потому, что ни один литературный персонаж (включая Одиссея и доктора Фаустуса) не удостоился стольких квестов, начиная с текстовых шедевров и заканчивая рисованной эрой "Буки". (Точнее — не один, а два, конечно же, два персонажа! Кстати, у Рекса Стаута есть эссе "Ватсон был женщиной", где он убедительно доказывает, что... ну да, доктор и впрямь был женщиной.)

ЧЕЛОВЕК НА ЧЕТВЕРЕНЬКАХ

Разработчик Sherlock: The Riddle of the Crown Jewels, первого пришествия знаменитого сыщика на планету квестов, знаком нам слишком хорошо. В 1987 году Infocom был едва ли не единственным создателем текстовых квестов, игры которого действительно раскупались. Но эту классическую текстовую игру, изданную Activision, все же трудно считать коммерческим успехом. Продавалась она несравнимо хуже даже таких вещей, как Seastalker, Infidel и Suspect. А ведь доктор Ватсон в шляпе и пальто со свистком в кармане, опасающийся выйти из дому в лондонский туман из-за того, что не может найти лампу, вполне мог стать частью истории наравне с тем парнем у белого домика! Увы, не сложилось.

ТРИ ГАРРИДЕБА

Как известно, Шерлок Холмс был не вульгарным частным детективом, а единственным в мире сыщиком-консультантом. Об этом в частности повествует игра Sherlock Holmes: Consulting Detective, созданная ICOM Simulations в 1991 году и опубликованная на компакт-диске в 1993-м. Трансплантация была произведена ради де-



Основная мизансцена, предельно мирная. Но подождите немного, и Холмс начнет совершать непонятные телодвижения с трубкой, а Ватсон — маниакально покачивать револьвер в руке. Кроме того, они способны вяло перебирать ногами при ходьбе. Это все. (Здесь и далее приведены скриншоты из игры "Шерлок Холмс: Возвращение Мориарти".)

вяноста минут кино о жизни обитателей дома №221-б по Бейкер-Стрит.

В узких рамках "текстовой адвенчуры с картинками" маэстро сыска занимался делом о проклятии мумии, об убийствах на Темзе и случае с оловянным солдатиком. Ну а любопытен Consulting Detective главным образом тем, что, по сути, проложил дорогу современным "полицейским симуляторам" на манер Spycraft или X-Files: The Game. Осмотр мест преступлений и кропотливый перебор улик ICOM Simulations решительно заменила на быструю смену локаций и игру в "вопросы-ответы" с подозреваемыми.

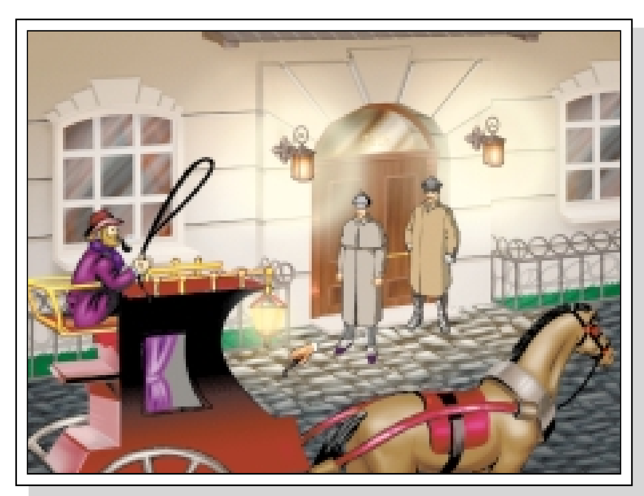
В серию The Lost Files of Sherlock Holmes входят Case of the Rose Tattoo и Case of the Serrated Scalpel, два замечательных квеста середины девяностых, разработанных небольшой британской компанией для Electronic Arts и успешно распространяемых аризонской Mythos Software. Шикарной картинкой они обязаны победившей текстовые пережитки технологии, интеллектуальной изысканностью и викторианским языком — своему географическому происхождению.

Обладающий уникальной гибкой структурой, Case of the Rose Tattoo — самый мудрый и нестандартный квест из всех, упомянутых в этой истории. В дело о взрыве клуба "Диоген", где пострадал Майкрофт Холмс, земляки легендарного сыщика уместили половину Лондона и несколько десятков линий расследования. Более того, мы могли вести дела одновременно, без всякого деления на главы или эпизоды. Только вот мне до сих пор не ясно, как Холмс понял, что на фотографии из альбома Лоутона, компрометирующей леди Корделию, изображен член королевской семьи? Ведь маэстро уже знал это, вступая в бой с майором Майстером!

Красота статичных декораций и улучшенная анимация (даже с синхронным движением губ героев согласно произносимому тексту, в те времена — просто чудо техники) Case of the Serrated Scalpel не смогли скрыть ее удручающей линейности: дело о преступлении лорда Брамвеля раскрывается в родовом поместье Брамвеля, и его участниками, разумеется, становятся члены семейства Брамвеля... Но тот эпизод, где Холмс и Ватсон противостоят Мурхеду и Гарднеру, конкурирующим частным сыщикам, просто великолепен! Какой там британский акцент...

И ХОЛМСА КРАСИТ АЛЫЙ ЦВЕТ

Наибольших успехов в плане вывода Шерлока на экран (голубой либо белый) добился отечественный кинематограф. Поэтому нет ничего удивительного в том, что "Шерлок Холмс: Возвращение Мориарти", плоский рисованный квест нашего времени от компании "Бука", говорит, и причем неплохо, голосами В.Ливанова и В.Соломина, людей в деле экранизации Дойля не последних.



Ради блага компании "Бука" не смотрите, пожалуйста, на этого кэбмена. Спасибо.

Обладающий уникальной гибкой структурой, Case of the Rose Tattoo — самый мудрый и нестандартный квест из всех, упомянутых в этой истории.

Исполнение выдержано в багровых тонах киносериала. На удивление редко Холмс опускается до сюсюканья в адрес Ватсона и беспризорников, а доктор откровенно фальшивит разве что во фронтовых воспоминаниях о саксаулах, Кандагаре и "душманах", которыми усердно сдобрено повествование. Афганские отступления могли бы раздражать неизмеримо больше, если бы при каждом "военном слове" Ватсона не вспоминался "Знак четырех", бессмертный дуплет из двуствольного тигренка.

Выясняются и несколько диковатые подробности из жизни самого Холмса: чересчур усердное развитие отдельных идей Артура Конана Дойля возводит необразованность и неряшливость великого сыщика в ранг патологии. История заточения в Редингской тюрьме относится к разряду апокрифических, фирменные диалоги из двух строчек опасно склоняются в пучину анекдота.

А вот монологи, иллюстрирующие чудеса дедукции, уда-

лись. Так и видишь затуманенные морфием (или семипроцентным кокаином) глаза Холмса, даром, что “Возвращение Мориарти” лишено анимации напрочь; а дедуктивные способности Холмс по-настоящему проявляет там всего один раз, да и то обличая Ватсона, из джентльменских побуждений стянувшего у великого сыщика пять фунтов и две кроны. Запомнились симпатичные выступления перед Лейстрейдом и Майкрофтом в деле о похищенной скрипке, в духе если не “Серебряного”, то “Берилловой диадемы” или даже “Установления личности”.

МЕДНЫЕ БУКИ

Наш кинематограф убил практически безграничный мир рассказов Конана Дойля, свел Лондон к набору стереотипов, вы никогда не встретите в нем моряка, пробочника, композитора или огранщика алмазов, зато наверняка наткнетесь на подтянутого констебля, уличного мальчишку, сонного кэбмена и леди под вуалью. Обширная лондонская братия “Возвращения Мориарти” совершенно бесцветна, что работа знаменитых актеров подчеркивает с великой ясностью.

Детективный быт устроен на манер Consulting Detective, центром паутины является гостиная дома №221-б по Бейкер-Стрит, куда ежеглавно прибывает свежая корреспонденция. Точно так же — с заметки в газете — открывалось каждое дело в давней адвенчуре. Детективного откровенно мало, по сложившемуся канону Холмса и Ватсона заставляют караулить в засаде мышь и покупать коту валерьянку. С болью вспоминаются захватывающие расследования Lost Files. Квестовые приемы достаточно очевидны, а еще очевиднее робкое обыгрывание квестовых приемов. Вряд ли Холмс преуспеет, если будет искать рекомендованный Ватсоном сыр.

Смотрится “Возвращение Мориарти” неплохо, невзирая на чудовищные трехмерные ролики (Мориарти выносит из “Последнего дела Холмса” прямиком в намалеванную на берегу пентаграмму, и выглядит это еще хуже, чем лицо Невилла Сент-Клера из “Человека с рассеченной губой”). Само решение персонажей чудесно. Хороши атлетичный супермен и полнеющий доктор с тенями, растушеванными линиями и мягкими цветами. Майкрофт, Лейстрейд, Хадсон и пара посторонних персонажей радуют глаз. Проваливщийся Мориарти в компании местных зомби, по счастью, редко возникает в кадре. Смущает бедственное положение анимации (не удалась даже бегущая за мышкой кошка).

“Придется найти иной способ”, — выдает Холмс-Ливанов, указывая на невинную картинку с горным видом и наводя тем самым на мысль о скверной локализации.



Лондонский паб. Ну разве не прекрасен этот забулдыга? Жаль, что его наделили всего-то парой реплик. Если бы он историю своей жизни рассказывал...

Снаружи “Возвращения Мориарти” — примитивные виды Лондона, исполненные в трехмерном редакторе, да ужасные заставки с трубкой, скрипкой и револьвером, изображенные пятилетним ребенком. Внутри — роскошная, нарисованная вручную обстановка, подробная и вполне продуманная, хоть и вызывающе мертвая. В лучших традициях русской адвенчуры ни Холмс, ни Ватсон не способны правильно откомментировать ни одну точку на экране. “Придется найти иной способ”, — выдает Холмс-Ливанов, указывая на невинную картинку с горным видом и наводя тем самым на мысль о скверной локализации.

Наверное, “Шерлок Холмс: Возвращение Мориарти” сумел бы выдержать лобовое столкновение с Sherlock Holmes: Consulting Detective, с трудом бы, но пережил удар Sherlock: The Riddle of the Crown Jewels, откровенно проходной игры времен золотой лихорадки Infocom. Но от временного разрыва с ней или Lost Files выигрывает только “Бука”. Потому что подход к Шерлоку Холмсу у нее специфичный вдвойне: перед нами интерпретация кинематографической интерпретации, причем каждая из интерпретаций — русская.

Чисто формально, врагу не сдается наш гордый Варяг, и пощады никто не желает, но после предупреждения о стремительно приближающейся скоропостижной кончине ПК как игровой платформы я вынужден почти сразу же писать еще один авансовый некролог. Прощай, жанр action/arcade, мы тебя так любили...

ПРОЩАЙТЕ, ТОВАРИЩИ!

С БОГОМ, УРА! ПОСЛЕДНИЙ ПАРАД НАСТУПАЕТ!

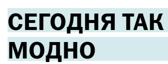
Господин ПЭЖЭ



У неподражаемого Хармса есть один рассказик. Заканчивается он, как большинство хороших вещей в этой жизни, словами: “Папа просит вам передать, что наш театр закрывается. Нас всех тошнит!”. Эх, девочка, девочка, прямодушная ты наша... Сегодня резать правду-матку не принято, а если кто и выскажется — это моментально вызывает то крах дот-комов и, как следствие, обвал акций и всеобщую экономическую депрессию, то законы о запрещении преподавания дарвинизма в школах отдельно взятого штата как учения, противоречащего Библии, то запрет почти всех игр на территории Германии (детишки могут увидеть КРОВИЩУ и в результате вырезать от воодушевления полстраны)...

Впрочем, это я так, исключительно ради напоминания, в каком мире мы живем и по каким законам это чудо развивается. На самом деле все еще мрачнее, и театр полагалось бы, по совести, закрыть лет эдак пятьсот назад. Мир стремительно вырождается, играть в игры (как в свое время смотреть фильмы, только еще быстрее и грустнее) начинают пресловутые казуалы (они же представители интеллектуального большинства), и они активно требуют. Чего требуют? За века и тысячелетия их традиционный вопль “хлеба и зрелищ” так и не изменился. Хлеба им уже давно дали, отняв его у умных налогами в половину дохода, и тем насущнее встал вопрос зрелищ. Политкорректных, блестящих (происхождение казуала как вида окутано мраком, но присутствие в родне сорок или ворон очевидно по тяге к ярким побрякушкам), тупых до безобразия и по возможности “реалистичных” (мозги казуала к абстракциям, увы, не слишком предрасположены, и разбираться в правилах ему лениво).





СЕГОДНЯ ТАК МОДНО

Вы замечали, за что дают призы (в родном .EXE, кстати, уже тоже) в игровой индустрии? Я уже давно не видел призов за геймплей, за интересность, за способность вырвать из жизни месяц, а из души — кусок. “Лучшая графика”, “Лучший сценарий”, “Лучший движок” — вот они, приметы времени. Вершина и недостижимая цель — The Sims, где пресловутая “реалистичность” доведена до упора, до абсурда, до идиотизма. Займитесь-ка тем же самым, чем и в жизни, авось хоть это сумеете. Не волнуйтесь, если не выйдет, — сложность здесь пониже, чем снаружи, за автомобиль не надо надрываться на работе годами. Купите торшерчик, сходите в кино, поднимите индекс удовольствия этого пиксельного уродца, глядишь, вечерок и пройдет...

А в нашем (надеюсь, еще нашем, хотя сомнения не перестают терзать остатки того, что они обычно терзают) любимом жанре абстракция, увы, обязательна. Без нее, как ни старайся, все время получается очередной tactical squad massive multiplayer realistic army-action... Поймите меня правильно: DOOM сегодня не имел бы ни малейшего шанса. В нем нет графики (куда нынче игре — и без графики), нет сюжета, нет натуралистичного АК-47, и даже не все враги — люди.

Кстати говоря, я в последнее время начинаю откровенно скучать по играм, где врагами были монстры. Что у нас там получало призы пачками в последнее время? Quake 3? NOLF? Deus Ex? Messiah? Sanity? Врагами все явственнее и явственнее становятся люди, ибо казуал не-по-ни-ма-ет, что это за штуковина такая о че-

тырех ногах и восьми челюстях, ему не по кайфу ее отстреливать, ибо она ничем внешне не напоминает начальника, заставляющего ежедневно трудиться вопреки инстинктам (где-то снова тихонько слышится: "хлеба и зрелищ! на халяву! и побольше!").

КИСЛОЕ С ПРЕСНЫМ

А заметили ли вы, что дизайнеры (возвращаемся на год назад и вспоминаем опрос на тему "какую игру вы хотели бы сделать") в один голос бредят о "симуляторе войны"? То есть весь Интернет занят моделированием одной игры. Но большой. Очень большой. Стратеги составляют планы кампаний, "симулянты" симулируют приземление на ближайший авианосец, чтобы забрать оттуда десант, согласно тем самым планам кампаний, а пушечное мясо этого десанта занято вечным дефматчем, в очередной раз переигрывая битву под Сталинградом.

Все вокруг колхозное, все вокруг мое. Виртуальные родные просторы выглядят доподлинно родными (карты в реальном времени берутся со спутников) во всех смыслах: вам даже не надо выглядывать в окно — от тишины и пения птичек может уехать крыша, привыкшая к разрывам снарядов и жужжанию кулера.

Тенденция к слиянию в глобальном экстазе и окончательному уничтожению "чистых" жанров просматривается с пугающей остротой. Уже давно подохли в страшных муках квесты, скроллеры и прочая мелкая шушера, влившись в виде "сюжетов", "сценариев", "озвучки голосом" (квесты), "баланса оружия", "апгрейдов" (скроллеры и шутеры) и прочего в уцелевшие пока жанры, все укрупняющиеся и становящиеся "реалистичнее".

Ну а сегодня, похоже, наступает черед еще пары заслуженных ветеранов: FPS и TPS (First Person Shooter и Third Person Shooter). Отныне нам (вам) скучно просто стрелять и решать задачки, не положено набирать максимум очков и собирать сокровища, разбросанные по лабиринтам. Нынче принято либо кооперативно взаимодействовать в онлайне (о как!), либо распутывать узлы сложнейшего сюжета с могучими спецэффектами (сюжет и спецэффекты — это в наши дни понятия одного ряда, очень близкие и тесно связанные. С чем? — да с продажами, с продажами, казуалы вы мои милые...).

НЕ ПОДМАЖЕШЬ — НЕ ПОЕДЕШЬ

Что там у нас осталось в action/arcade? Файтинги, гоночные аркады, космобитвы, "полеты над текстурой"? Вы сами-то давно такое видели? Гонки, пожалуй, временами еще встречаются, а все остальное уже обзавелось сопутствующими видеофильмами (ох уж этот Wing Commander, тудыть его через коромысло), понабралось геймплея из соседних жанров (заметили, как идет в рост "стратегическая аркада", или "аркадная стратегия", где юнитами можно управлять либо лично, либо выделяя рамочкой?), слило воедино все, до чего дотянулось (надо ли напоминать про Omikron?), и все сильнее и сильнее тянется к лицензиям чего угодно, но по возможности популярного (Blair Witch, Star Trek, KISS, Soldier of Fortune).

Геймплей? Его оставляют в играх только по старой памяти. И уже не важно, что в аркадных гонках хорошо и весело, народ жаждет "крутых тачек, в натуре" и получает их в NFS:PU, Colin McRae Rally 2 и прочих лидерах рынка. Они, разумеется, тоже неплохи, но отнюдь не тем, за что их покупают и хвалят. А ведь еще недавно и у какой-нибудь Rollcage были шансы. Были — и сплыли, смертушка махнула косой, вежливо напоминая, что замок кошелька у казуала связан не с мозгами, а напрямую с глазами и ушами.

"Если на клетке слона увидишь надпись "буйвол" — не верь глазам своим". Эх, Козьма Батькович... Сейчас никому не интересно, что находится внутри той многострадальной клетки. Игры покупают не для игры, а чтобы поглазеть. Надпись на коробке воспринимается с тем же доверием, что и первая полоса "Аргументов и фактов" или "Московского комсомольца". Напечатано? Значит, правда, фигню бы не напечатали...

Родные просторы не просто выглядят родными (карты в реальном времени берутся со спутников), но даже совпадают по погодным условиям (все с тех же спутников). И не надо выглядывать в окно — от тишины и пения птичек может уехать крыша, привыкшая к разрывам снарядов и жужжанию кулера.

"Эта игра — прямой наследник бестселлера всех времен и народов Quake III, она еще на два порядка поднимает планку феерической графики, полной спецэффектов и сочных цветов. Достигнуты также новые рубежи технического совершенства, а заодно реализован давно ожидаемый элемент онлайнового коллективизма". А? Да, да, вы-то, надеюсь, уловили набор ключевых терминов, наживок, на которые ловят простаков, и узнали по описанию тот дешевый аддончик, который id продает по цене далеко не самой плохой полновесной игры...

ЭТО БУДЕТ ЗАВТРА

Завтра мир проснется счастливым. Жанр умрет, но никто этого не заметит, игры с гордыми буквами "3D" на коробке продолжат выходить, в них надо будет пить, есть, ходить в туалет с аккуратным круглым сиденьем из тысячи полигонов, смазывать виртуальный "Браунинг" (увы, "Глока" не будет, у них не хватит денег на аукционе, зато "Винчестер" можно ждать смело) и копить денежку на покупку патронов, а потом выходить и отстреливать таких же бедолаг, не успевших сдать бутылки и купить патроны. В этих играх будут деньги (как символ статуса и универсальная ценность), в них молодое поколение будут успешно учить совместной деятельности на благо родного общества, и делать это очень политкорректно, не забывая предоставить возможность выбора персонажа из белого, негра, азиата, индейца и женщины (да, женщина — это, видимо, тоже раса).

Все это обязательно будет онлайновым (а как же? народ требует, да и деньги собирать ежемесячно всем давно хочется), количество полигонов на пиксель станет больше единицы, и никто не обратит на это внимания, продолжая гнаться за рекордами производительности. Никто не будет бояться выходить на публичные серверы и проигрывать, ведь живущий там коллектив дружных ботов обязательно поможет и спасет, сводя ровно половину партий в пользу команды "синих", а вторую — в пользу "красных", независимо от уровня участников.

Стругацкие, похоже, были правы. Никто не уйдет обиженным. Никто вообще никуда не уйдет, пока в кошельке шевелится последний цент. И все будут счастливы, даже если для этого придется отстреливать несчастных по подворотням. Добро пожаловать в ад-2.

Раскладывая гран-пасьянс из новостей, слухов и агентурных донесений прошедшего месяца, нельзя не обратить внимание на то, что главными новостеделами все чаще становятся не разработчики с их восхитительными .plan-файлами, не издатели, эти рыцари в сияющих доспехах, с их многосодержательными пресс-релизами, а онлайновые кооператоры — торговцы электронными развлечениями.

СЛОЖНЫЕ ЩЩИ

УВАЖАЕМЫЙ РЕДАКТОР! МОЖЕТ, ЛУЧШЕ ПРО РЕАКТОР?

Андрей ОМ



Так, дважды смятение в многочисленные души вносил сетевой универсам EBWorld.com (www.ebworld.com, Интернет-представительство сети магазинов Electronic Boutique), начавший вдруг помимо традиционных для такого рода заведений пассов "деньги-товар-деньги- штрих" вдохновенно исполнять роль Иерихонской трубы: к примеру, недавно было объявлено о прекращении приема заказов на ПК-версию Halo. Очередной проект Bungie, давно и устойчиво подмятый железным каблуком Microsoft (www.microsoft.com/games), постоянно пребывает на грани объявления Xbox-эксклюзивом, и панику, охватившую моментально всех ПК-фундаменталистов, без обильной жестикуляции и междометий не передать. Оборванный в игроотделении MS телефон и ушедший в даун под гигабайтами писем с пометкой "WTF?!" в теме корпоративный почтовый ящик вынудили ответственных лиц дать предсказуемый, но оттого не менее мрачный комментарий: "PC- и Mac-версии Halo (интересное и показательное соседство, вы не находите? — **А.О.**) по-прежнему стоят в планах Bungie, однако работа над ними в настоящее время заморожена и начнется не ранее сдачи в печать Xbox-варианта". Что же до сакраментального вопроса об эксклюзивности, то ответ на него следует уже не столь однозначно отрицательный: "Сегодня мы не можем этого комментировать — все наше внимание сосредоточено на своевременном выходе Xbox-версии Halo".

Пояснения здесь напрашиваются самые разнообразные и далеко не всегда подлежащие печати, но вместо разрыва на груди тельняшки мы немного подсластим вам ложку яда еще одним провокационным деянием EBWorld: прикрыв Halo-лавочку, заведение другой рукой открыло предварительный заказ на нечто, предназначенное к выходу 31 мая с.г. и проходящее в списках как "Baldur's Gate 2 Expansion Pack". Interplay с Black Isle отрицательно мотают головами, но онлайн-нэпманы не могут ошибаться по определению.

СЪЕДЕННЫЕ ЗАЖИВО

Доныне не замеченный в пристрастии к скандальозным демаршам, в минувшем месяце отличился Сид "Наше всё" Мейер (Sid Meier), объявивший о свертывании работ над Sid Meier's Dinosaurs! (www.firaxis.com/dinosaurs), находящейся в производстве уже года полтора как. Среди называемых Сидом причин почему-то нет такой классики, как "мы не можем воплотить задуманное в условиях нынешних чахлых ПК-технологий", — он, по крайности, честен с нами и самим собой. Из интервью сайту Stomped (www.stomped.com): "Последние пару месяцев мне начало казаться, что вареву, из которого делается игра, не хватает нескольких важных ингредиентов. Я искал их, ищу и буду продолжать искать, — но сейчас меня гораздо больше занимает Civilization III. Уже на нынешней стадии разработки я могу сказать, что это лучший проект, над которым мне когда-либо доводилось работать!"

Ловко перещелкнув нас на другую тему, Сид удаляется в незаметную дверцу за кулисами. Одновременно откуда-то сверху начинают сыпаться разноцветные пузатые новости, мини-интервью и FAQs по поводу Civ III (www.firaxis.com/civiii): впервые в истории в игре будут иметь значение национальные культурные особенности ("more info soon"), дипломатия будет осно-

вана едва ли не на нейро-технологиях и не имеет себе равных в современных играх, система создания игроками собственных юнитов будет доведена практически до совершенства, etc.

Меж тем сразу несколько источников (за исключением, пожалуй, самого Сида М.) утверждают, что в Firaxis начата тайная разработка нового, пока безымянного проекта. Мы не исключаем, что это будет одно из стандартных девелоперских упражнений последнего времени, направленных на разрешение современной квадратуры круга: как играть в RTS посредством ублюдочного консольного геймпада. Страшная тайна этой процедуры сродни дьвольскому секрету "московской смеси", превращающей снег и лед в липкую незамерзающую грязь, — никто не верит, что такое в принципе возможно, но некоторым чародеям это удается.

ПРОСТЫЕ ЩЩИ

Культ X-COM на этих благословенных страницах достиг такой всесокрушающей силы, что по взаимной молчаливой договоренности данная аббревиатура не упоминается чаще десяти раз за номер, чтобы не стерлась позолота и не померк блеск. А тут такое.

Долгое время страдавшая пресс-релизной полуправдой Hasbro объявила вдруг, что X-COM: Alliance (см. наши неоднократные оды, последняя — в августовском (2000 г.) номере) отложен на неопределенное время с перспективой и вовсе отправиться в продолжительную командировку в Страну Вечной Охоты, откуда ему уже приветственно машут WarCraft Adventures, Total Annihilation 2 и Babylon 5 Space Combat Simulator. Основная причина этого кровавого решения — уход из команды неназванного сотрудника, отвечавшего за искусственный интеллект, якобы красу и гордость проекта. В то же время, распространяя вокруг себя амбре нездорового оптимизма, Hasbro фальшивым голосом советует нам не расстраиваться, ибо вместо Alliance та же команда нынче усиленно концентрируется на другом проекте, X-COM: Enforcer, каковому искусственный интеллект, очевидно, совершенно без надобности (причины — ниже). Все это заставляет единственную теплившуюся в нас надежду на реанимацию "правильного" X-COM: Genesis (каковая — реанимация — предположительно могла быть поручена Hunt Valley после завершения работ над Alliance) тихо склеивать коньки.

...впервые узнав о разработке этой игры, ваш обозреватель немедленно выдрал штепсель блока питания компьютера из розетки и попытался об увиденном поскорее забыть...

Но читатель ждет уж рифмы: какой еще Enforcer?.. Не пропустили ли мы чего, думает он, шаря трясущейся рукой в тумбочке (в поисках валидола). Нет, друзья, здесь долгая история: впервые узнав о разработке этой игры, ваш обозреватель немедленно выдрал штепсель блока питания компьютера из розетки и попытался об увиденном поскорее забыть, проклиная день и час, когда Клиффи Би (Бжезински. — **Прим. ред.**) пришла в голову идея создания Unreal Engine. О том, чтобы делать из ЭТОГО новость, в свете указанной двумя абзацами выше причины не могло быть и речи — подобное святотатство могло быть искуплено только сэппуку тупым ножом под звуки "Хагакурэ", декламируемого Форестом Уайтэкером. Но теперь куда уже деваться, это как у Гете: "Деньги потерял — ничего не потерял, честь потерял — многое потерял. Мужество потерял — все потерял, лучше бы тебе было не рождаться".

Собрав все наличное мужество, позвольте молвить два слова об игре X-COM: Enforcer. Это позорище появилось на свет в результате технического испытания возможностей Unreal Engine: работники Hunt Valley (подразделение Hasbro) слепили несколько обширных уровней, посадили туда схематичного оперативника и несколько десятков прото-монстров... Здесь, будь проклята эта секунда, их поразила идея: не нацелиться ли на новую, неохваченную брэндом X-COM целевую аудиторию — детей мужского пола препубертатного возраста? А чё, замутим сюжетец про андроида (!), созданного земным ученым для расправы с алиенами. Ограничим управление двумя кнопками — "вперед" и "огонь". Издадим на всех мыслимых платформах, включая программируемые микрокалькуляторы "Электроника". Будет хит! Отчего же, сказала Hasbro, решительно вычеркивая рабочее название "X-COM для дебилов" и заменяя его куда более благозвучным Enforcer.

Решили, как говорят авторы/герои текста-лауреата литературной премии "Дебют" "Больше Бэна", не делать "сложные щщи". Щщи попроще, — и путь на магазинные прилавки-2001 открыт.

SCHEMING

Намедни объектом всеобщего пристального внимания стала Infogrames, "случайно" распространившая информацию о своих планах продемонстрировать на E3 играбельную версию Unreal 2 (исключительно за закрытыми дверями). Причины "случайной" утечки понятны: E3 близко, нужно создавать какой-то "белый шум" загодя. Создали. Уже известно, что видеокарты, признаваемые U2, будут начинаться с nVidia GeForce и ATi Radeon — некогда high-end, а ныне стандартные рабочие лошадки. Бальзамом на наши кровоточащие раны стало заявление Марка Рейна (Mark Rein) из Epic: "Unreal 2 на next-gen-консолях?.. Вряд ли, вряд ли. На PSX2 его точно не будет: мощности не те". Впрочем, как тут же оговорился Марк, некий порт для Xbox скорее всего воспоследует. Кроме того, Epic работает над еще одним неназванным проектом, заточенным специально под майкрософтов шайтан-ящик.

Нам же гораздо интереснее узнать, что такое Unreal Warfare (www.unrealwarfare.com), самый тщательно охраняемый секрет Epic. Специально для этой игры разрабатывается отдельная версия Unreal-движка, и это говорит о многом: следовательно, концептуальные и технические отличия от Unreal 2 будут достаточно велики. Community теряется в догадках: определенно, бум многопользовательских шутеров прошел, и гробить свой же собственный Tournament, стабильно и хорошо продающийся, Epic, будучи в здравом уме, не станет, — тем более что согласно всей возможной статистике, 80% населения земного шара самозабвенно играет в "пацанский" Counter-Strike. Традиционным "симметричным ответом" лорду Керзону в лице id будет собственно Unreal 2: как и DOOM III, игра будет ориентирована преимущественно на однопользовательский сюжетный gameplay, и здесь тоже нет ни малейшего намека на то, чем может оказаться UW.

Заглянем от отчаяния в гости к старику Вебстеру: "Warfare — military operations between enemies: HOSTILITIES, WAR; also: an activity undertaken by a political unit (as a nation) to weaken or destroy another". RTS?!! С Клиффи, пожалуй, станется. Ждем E3, кроша зубы в песок.

P.S. Крестоносец священной войны против консольного ига, Enlight Software (www.enlight.com) собирается на днях анонсировать некий PC-only RTS-эпик. Не робей, Чан! Крой их, чем и куда попало! Заграница в лице журнала Game.EXE тебе поможет своим трубным гласом.

...взаимодействуют с нами все разнообразнее. Игроки древности нетерпеливо наблюдали за ползущей из алфавитно-цифрового печатающего устройства перфокартой. Выдирая кусок картона из рук, наступая друг другу на ноги, они пытались отыскать в хитросплетении дырочек ответ компьютера. И если тогда ИМ было достаточно видеть, сегодня НАМ необходимо показывать.

САСПЕНС

ИГРЫ БУДУЩЕГО ЗАЙМУТ 88% ВАШЕГО МОЗГА

Олег ХАЖИНСКИЙ



Семнадцатидюймовые мониторы уже не вмещают происходящего на экране — мы хотим плевать в лицо врага с диагональю 21 дюйм. Насосы процессоров нагнетают реальность в полигональные емкости экрана. Стереоскопические очки, перед тем как окончательно лишить зрения, дарят объемное изображение. Звук обволакивает со всех сторон — четыре колонки по числу сторон света, а расположенный под столом сабфувер бьет точно по селезенке в диапазоне частот от 2 до 50 Гц. Игру недостаточно видеть, ее надо чувствовать телом. Для того джойстики и рули ожили и налились силой форсированного фидбэка. Чтобы справиться с потоком вербальной информации, мы, подобно операторам службы “911”, воткнули в рот микрофон, а в уши — наушники.

“С кем ты разговариваешь, внучек? — “С игрой, бабушка! Я разговариваю с игрой. Я обращаюсь вон к тому цветному пятну на экране”. Говорят, Hasbro сейчас делает обучающую игру, которая повинуется сокращению определенных мышц на теле ребенка и таким образом учит его концентрации внимания. Что дальше? Ясно что. Новое поколение шлемов виртуальной реальности, колонки на шею, датчики на ноги, раствор в вену и штекер в затылок — обычная киберпанковская муть, наше мрачно-светлое будущее. Оно придет не вдруг.

Да и стоит ли с таким трудом создавать НОВУЮ реальность, если у нас уже есть СТАРАЯ? Новая жизнь дедушкиной синей лампы — вовсе не такая уж фикция. Нужно лишь научиться манипулировать тем, что нас окружает. Каким образом? Элементарно. Следите за ходом мысли.

МЫСЛЬ ПОШЛА

>>fast forward>> Интернет. Миллиарды тратятся на то, чтобы между вами и услугой любого рода был только экран монитора и щелчок мыши. Игры — всего лишь одна из услуг. Серверные площадки размером с Нью-Косино, толстенные каналы, города специалистов. И вот уже на вашем компьютере живет не сама игра, а лишь ее часть — программа “клиент”, взаимодействующая с гигантским сервером, расположенным черт знает где. Игра больше не подвластна вам в полной мере. Вы можете выключить свой компьютер, но ваш герой, лишенный духовной связи с хозяином, будет продолжать драться с волшебником и погибнет, оставив на разграбление праведным трудом нажитые шмотки; труп бедолаги останется лежать где-то там, в пустыне штата Аризона, где стоит серверная площадка. Игра выходит из-под вашего контроля, это уже не мир внутри железной коробки, который вы можете остановить в любой момент. Это самостоятельное образование, где вы гость, а не хозяин.

И нам это нравится. Это придает происходящему вкус. Это вроде как по-настоящему.

Теперь давайте сделаем следующий шаг. Давайте представим, что кто-то потратил многомного денег и сделал очень большую Игру. Она такая большая, что не влезает в ваш компьютер и расположена целиком в Интернете. Гигантский мэйнфрейм, день и ночь перемалывающий данные бит за битом, готов развлечь вас.

И что же вы уселись на свой колченогий стул? Чего ради уткнулись в этот жалкий монитор, окружили себя многочисленными колонками и приступили к калибровке джойстика? Неужели вы всерьез полагаете, что игре такого масштаба нужен ваш ничтожный калькуля-

тор и все эти нелепые технические приспособления, чтобы позабавиться с вами?

А что, если она позвонит вам домой? Вы же оставили номер, заполняя регистрационную анкету для службы поддержки. Прямо сейчас в вашей квартире раздастся звонок. Вы поднимете трубку и услышите женский голос. Голос будет синтезирован компьютером, и вы не сможете отличить его от настоящего. Технологии по синтезу голоса сейчас продвинулись очень, очень далеко... Почитайте журнал "Знание-сила".

Игра может купить время на телевизионном канале. Игра может купить телевизионный канал. Игра может нанять труппу бродячих актеров, но это ей без надобности, потому что вы практически не отрываете своих глаз от экрана — монитора, телевизора, мобильного телефона, PDA, электронной книги. Игра может подменить вам половину Интернета. Вы зайдете на gazeta.ru, а это уже и не gazeta.ru вовсе. И altavista.com ищет и находит не совсем то, что существует на самом деле. Ваш запрос перехвачен, и весь ваш Интернет уже внутри огромного прокси-сервера. Реальность вокруг вас начинает трещать по швам. Где явь, где сон? Ваша жизнь становится интереснее.

Вы еще не купили холодильник Samsung с MP3-плейером и доступом в Интернет? Возможно, это хорошо, потому что Игра может взаимодействовать с вами даже через холодильник. Вы открываете холодильник, а там вместо биокефира опять Она. Об интеллектуальном доме не хочется даже упоминать. Вы можете представить, какие бескрайние перспективы открывает перед гейм-дизайнерами полностью автоматизированный дом с возможностью удаленного управления? Какие там The Sims... Автомобили тоже имеют доступ в Интернет, между прочим.

Итак, о чем речь. Постулат "компьютерные игры должны находиться в компьютере" с каждым годом теряет свою актуальность. Время персональных игр для персональных компьютеров уходит. Игры выбрались сначала в локальную сеть, затем в Интернет, пожили там лет пять, аккумулировав чудовищные капиталы, и дождались наконец, когда Интернет вошел в каждый дом, в каждый телефон, в каждую игровую приставку, в каждый холодильник и кофеварку. Они дождались своего часа. Вместе с Интернетом они придут в ваши телефоны, факсы, ICQ, джакузи и зеркала заднего вида. И тогда последняя модель руля с обратной связью покажется вам дрожащим от собственной беспомощности куском пластика.

Игра может подменить вам половину Интернета. Вы зайдете на gazeta.ru, а это уже и не gazeta.ru вовсе.



СУТЬ

Игра, о которой я рассказал, называется Majestic. Если все будет хорошо, она выйдет весной этого года. Идея принадлежит парням из Anime-X (www.anim-x.com), чей девиз "Not interested in following the crowd? You've come to the right place" в достаточной мере подтверждается двумя малотиражными проектами в прошлом. Впрочем, все весьма серьезно, потому что издатель — Electronic Arts, а Majestic (вместе с The Sims Online и очередной серией Need for Speed) — часть стратегической программы подсаживания игроков на линию.

Определить жанр игры чрезвычайно трудно, и чтобы не ломать голову, давайте назовем ее online adventure. В EA между тем говорят о "триллере в стиле "саспенс", который проникнет в вашу жизнь через Интернет, телефон и факс, оставив вас в догадках: где заканчивается игра, где начинается реальная жизнь".

Место действия Majestic — всегда здесь, время действия — всегда сейчас. События разворачиваются вокруг вас самым потрясающим образом. Условный Вася Пупкин, который еще вчера бегал по кругу между работой и теледиваном, сегодня посвящен в планы интернациональных корпораций, наслышан о международных заговорах и ведет по телефону разговоры о запуске бразильского спутника-шпиона. Вы платите Electronic Arts за то, чтобы ваша жизнь приобрела новые краски.

Процесс регистрации занимает немало времени — Игра должна узнать о вас все. Что вы любите на завтрак? Кто ваш любимый режиссер? Во сколько вы ложитесь спать? Каким гелем для душа пользуетесь? Каждая деталь, каждая мелочь — все пойдет в ход при разработке сюжета, который никогда не используется дважды. Игра подстраивается под игрока, но никогда не повинуется ему. И уже не совсем ясно, что происходит — то ли мы играем в игру, то ли она играет нами. Это тоже цитата.

Разработчики, в свою очередь, цитируют Дэвида Финчера и его фильм "Игра". Полтора года назад им в головы пришла блестящая идея: поместить

America's Choice For Secure Data Storage Since 1958

Один из веб-сайтов несуществующей компании. Выглядит вполне убедительно.

"Игру" в питательный раствор Интернета. Для пущей остроты в полученную смесь добавили атмосферу "Секретных материалов". Коктейль для параноиков нового тысячелетия, которые хотят превратить свою жизнь в очередную серию про Скалли и Малдера, почти готов. Говорят, пилотная серия выйдет уже в феврале, и в Anim-X уже готовы две следующие.

Majestic не компьютерная игра в прямом смысле слова. Я не могу показать вам ни одной картинки, потому что Majestic не использует графику. Большая часть информации для игрока поступает из Интернета, но игра использует все доступные на данный момент технические средства связи, чтобы достучаться до своей жертвы: электронная почта, факс, AOL Instant Messenger (аналог ICQ), чат, потоковое видео и аудио, телефон. Вы заходите на страничку игры, чтобы почитать последние новости, а вечером к вам домой звонит незнакомец, или вы получается письмо от одного из главных героев игры с просьбой о помощи, или находите доступ к Интернет-камере и вдруг становитесь свидетелем тайной встречи двух правительственных чиновников, чья беседа полна подсказок и намеков.

По вашей просьбе один из героев игры присылает вам факс с подробной информацией о компании, которая задействована в сюжете, а в это время управляемый AI персонаж разговаривает с вами в одном из каналов чата. Время игры совпадает с реальным минута в минуту. Если персонаж обещает прислать вам отчет сегодня вечером, вы получите его сегодня вечером.

Новые эпизоды Majestic будут выходить каждый месяц, в среднем отнимая у игрока две недели его личного времени. За этот срок вы не только наживете врагов, но и приобретете друзей, которым иногда придется помогать. Жизнь ключевых персонажей Majestic очень часто будет зависеть от вашей расторопности и сообразительности: от вас потребуется раздобыть секретный пароль, взломать систему или перерыть Интернет в поисках необходимой информации.

Новое поколение шлемов виртуальной реальности, колонки на шею, датчики на ноги, раствор в вену и штекер в затылок — обычная киберпанковская муть, наше мрачно-светлое будущее. Оно придет не вдруг.

Разработчики как следует подготовились: куплены сотни телефонных номеров, официально зарегистрированы названия десятков компаний и Интернет-доменов. На деньги Electronic Arts созданы несколько "поддельных" компаний с собственными веб-сайтами, телефонными номерами и секретаршами. Готовы к запуску несуществующие новостные сайты, где помимо подлинной информации будет размещена заведомо ложная. Majestic не ставит своей целью полностью подменить реальность, это слишком дорого и не всегда оправданно. Несколько тонких штрихов — слово здесь, ссылка там, — и вот уже ваша реальность несколько отличается от реальности соседа по комнате. Хорошо, если не по палате.

Если вы согласились на Игру, будьте готовы к сюрпризам. Ни в чем нельзя быть уверенным до конца. Скажем, два месяца назад игровой персонаж поинтересовался у вас именем любимой девушки. А сегодня неизвестный по телефону настоятельно посоветовал вам не совать свой нос в чужие дела, упомянув между прочим имя вашей девушки и посетовав на возросшее количество несчастных случаев на дорогах.

Авторы Majestic намерены вдохнуть жизнь в загибающийся жанр adventure. Вместо ключей и подсвечников они вооружат нас электронными письмами и факсами, а вместо красивой заставки станут угрожать по телефону здоровью близких людей. Сюжет теперь разворачивается не на экране, а у нас в голове. Все, что окружает нас в жизни, становится частью спектакля. Смысл игры между тем совершенно не изменился — увлечь игроков происходящим так сильно, как это только возможно.

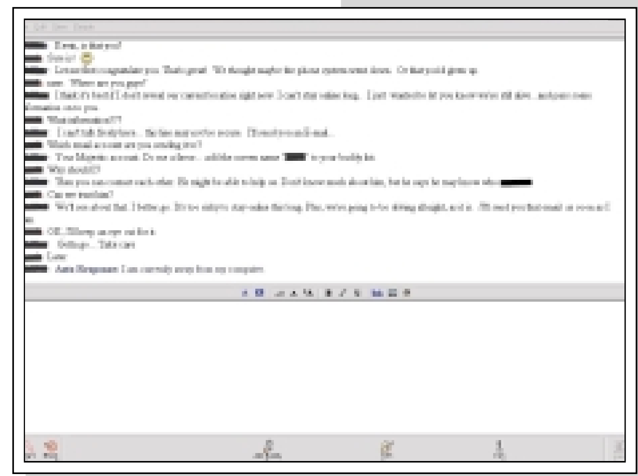
ИТОГО

Разумеется, политкорректность и невмешательство в личную ж. А если трубку поднимет бабушка и ее хватит удар? Начиная игру, вы можете задать один из трех уровней "проникновения". В самом невинном случае Majestic будет общаться с вами только через Интернет, "эмулируя" все остальные средства связи. В режиме "full gore" факсы будут приходить без предупреждающих заголовков, а звонящие госчиновники перестанут представляться. Уходя в отпуск, игру можно приостановить, а благодаря "модульной" структуре новички, не успевшие к началу сеанса, могут присоединиться к ней в любой момент.

Если честно, я не уверен, что Majestic ожидает хоть сколько-нибудь серьезный успех. Да, идея роскошная. От перспектив кружится голова. Но не думаю, что люди за собственные деньги захотят стать объектами эксперимента. Впрочем, кто знает. Возможно, через пару лет мы будем украдкой показывать пальцем на своего коллегу, говоря: "Этот парень уже год сидит на Majestic", психотерапевты будут прописывать своим клиентам какие-нибудь бесконечно позитивные игры вроде "Поверь в себя", а витрины секс-шопов украсят Интернет-карточки доступа к онлайновым квестам для моряков дальнего плавания.

Важно другое — монитор рано или поздно перестанет быть единственным окном в "тот" мир. У игр скоро появится масса способов общаться с игроками, они больше не будут привязаны к формату, платформе, компьютеру. "Согласно исследованиям, человек использует лишь 12% своего мозга, — сообщают разработчики Majestic. — Вы не против, если мы поиграем с остальным?" У вас еще есть время, чтобы принять решение.

Игра может выглядеть и так — фрагмент чата с персонажем, управляемым компьютером.

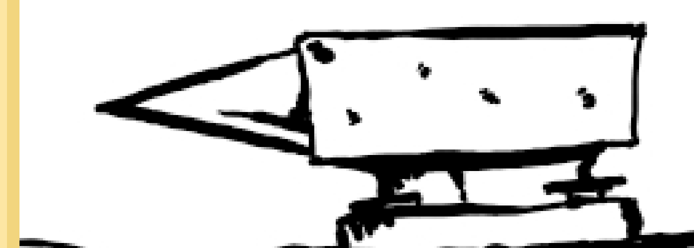


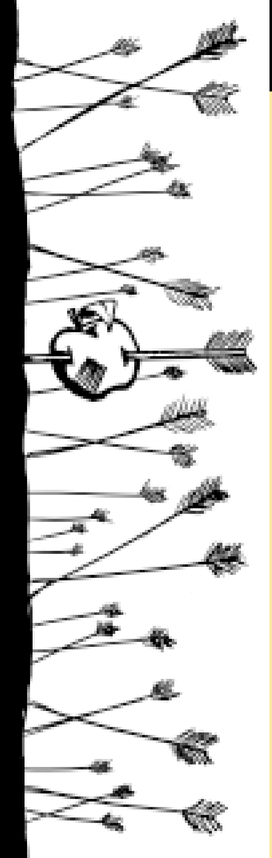


ВОТ И ВСЁ

ЧТО ОСТАНЕТСЯ ПОСЛЕ НЕГО. 2000 ГОД







ИГРА ГОДА

ЧИСТОСЕРДЕЧНОЕ ПРИЗНАНИЕ

THE SIMS

#3'00
www.thesims.com
Жанр: Симулятор жизни
Разработчик: Maxis
www.maxis.com
Издатель: Electronic Arts
www.ea.com



Город, в котором мы живем, очень красивый. Прямые улицы, ухоженные клумбы с фонтанчиками, резные решетки оград. Кому-то он может показаться однообразным и скучным, но это не так. Вы можете часами бродить по его улицам, заглядывая в окна. И в каждом окне — жизнь. Чужая жизнь, если смотреть на нее через окно, куда интереснее собственной. Именно поэтому иногда полезно смотреть на свою жизнь со стороны — через окно становятся видны вещи, которые никогда не замечал раньше или просто перестал замечать.

Рано или поздно каждому из нас приходится делать выбор. Выбор, который встал передо мной, был таков: жить самостоятельно, свободно и в полной нищете, либо прийти на все готовое в роскошный двухэтажный особняк с мужем, дочерью и хорошей работой. Конечно, я выбрала второе. Любая другая женщина была бы счастлива оказаться на моем месте, но только не я. Этот громадный двухэтажный склад безвкусных вещей вызывал во мне лишь раздражение.

Каждый день, возвращаясь с работы, я до поздней ночи переставляла мебель и клеила обои, но дом будто бы сопротивлялся мне, не желая меняться. Муж приходил со службы, жрал, нудно мыл за собой тарелки. Ему было все равно. По ночам через открытые в сад окна к нам влетали невесомые привидения, я играла им на рояле, муж бегал вокруг в нелепой пижаме, заламывая худые бледные руки. Видите ли, ему хотелось спать. Я терпела его из-за денег — он был одним из боссов банка и каждый день приносил приличную сумму. Без денег жизнь в этом мире хуже смерти.

На дочь мне было плевать, я даже не знала ее имени. Ее бессмысленная суетливость с каждым днем утомляла меня все больше. Однажды я построила бассейн и вышку для прыжков. Дочь вернулась из школы и, конечно же, первым делом бросилась в воду. Она плавала и плескалась, fun бил через край, а energy становилось все меньше. К сожалению, я забыла приобрести лесенку, и девочка никак не могла выбраться на берег. Наверное, просто закончились деньги. Вы же знаете, во что нам влетают такие удовольствия, как бассейн. Она утонула — в состоянии абсолютного счастья. В это время я читала книгу, повышая cooking skill. Муж жрал, набивая свой bladder. Дочь похоронили без меня, но так как наш дом стоял рядом с кладбищем, я каждый день по три раза могла слышать отвратительный писк моего мужа, который плакал над ее могилой. Как можно быть таким лицемером — даже на кладбище он не выпускал из рук пульт дистанционного управления виброкроватью. Вскоре я наняла бульдозер — и писк прекратился.

Спустя несколько дней в нашей семье появился клоун. Огромный клоун, совершенно неуправляемый, расхаживал по дому, рылся в холодильнике, бесцеремонно глазел на меня в ванной. Сначала его присутствие повышало fun, но вскоре постоянные шутки и дурашливые возгласы перестали веселить. Он продолжал хохотать, но в его криках мы слышали отчаяние. Что он пытался сказать нам? Ночами клоун бегал по дому, роняя на пол разноцветные шары для жонглирования, играл с привидениями в салочки, и мы с мужем совсем перестали спать. Клоун никогда не купался в бассейне, поэтому я не могла утопить его. Я пыталась замуровать его, но клоун играючи прошел сквозь стену. Иногда мне казалось, что клоун — это моя дочь, но за толстым слоем грима было не разобрать лица. Кроме того, я не помню, как выглядела моя дочь.

Мы бродили по загаженной квартире, полностью лишенные fun и засыпали стоя при первой возможности. Мужа уволили с работы, и в доме закончились деньги. Теперь он был мне не нужен, поэтому в один из дней я демонтировала лестницу в бассейне.



Пора было начинать новую жизнь, наращивать skills, продвигаться по карьерной лестнице. Я стала распродавать дом. Я продавала его постепенно, пооконно, подверно, постенно. Я будто бы мстила дому за то, что он так и не стал моим.

Команда бульдозеристов закатала под десятисантиметровым слоем асфальта кладбище и мое прошлое. Я была свободна, молода, красива и богата. Я построила дом в стиле японского минимализма, занялась уфологией, поддерживаю контакты с другими мирами, продолжаю играть на рояле. А недавно снова вышла замуж. С новым мужем мы схожи во вкусах, у нас одинаковое положение в обществе и на работе. По вечерам к нам приходят друзья поболотать за чашечкой чая, среди них есть весьма милые люди.

Единственное, чего мне не хватает, — неба. Иногда так хочется поднять голову и увидеть бегущие облака, но здесь это невозможно. Иногда очень важно поднять голову и увидеть бегущие облака.

Олег ХАЖИНСКИЙ, Наталья ТАЗБАШ



РОГ ИЗОБИЛИЯ

BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN

#11'00
www.interplay.com/bgate2/index.html
Жанр: РПГ
Разработчик: Bioware
www.bioware.com
Издатель: Interplay
www.interplay.com

ОГРОМНЫЙ КЛОУН, СОВЕРШЕННО НЕУПРАВЛЯЕМЫЙ, РАСХАЖИВАЛ ПО ДОМУ, РЫЛСЯ В ХОЛОДИЛЬНИКЕ, БЕСЦЕРЕМОННО ГЛАЗЕЛ НА МЕНЯ В ВАННОЙ.

Мифический источник бесконечных и совершенных благ, вторая часть Baldur's Gate оставляет вкус полный, законченный, насыщенный. Формула идеальной ролевой игры в исполнении Bioware готова. Она работает. Shadows of Amn заполнила возникшие после прохождения оригинальной BG ниши незаконченности, напоила смыслом смутное чувство неудовлетворенности. Baldur's Gate была немного не в фокусе. BG2 — стопроцентный хит.

Отдельные части упитанного тела Baldur's Gate стали работать вместе, командой, лишь со второй попытки. Прежде всего это относится к сюжету. Раньше он практиковал дурную привычку исчезать, оставив игрока на попечении "коллег": необходимости возиться с персонажами, усмирять обнаглевших монстров и доставлять по назначению субквестовые ценности. Затем он вновь объявлялся в самый последний момент, покорял своей обаятельной динамикой, подвигая на очередные подвиги, — и растворялся в эфире до следующего удобного случая.

Shadows of Amn соткана иным образом. Игра создана из материала, пропитанного сюжетной эссенцией, богатого разнообразной информацией и скриптовыми сценками. Куда бы вы ни попали (а за вами постоянно, хоть и ненавязчиво присматривают сценаристы–супервизоры), приключения гарантированы. Многие из них не связаны с сюжетной канвой — на первый взгляд. На самом деле, выбранная авторами стратегия закручивания событий напоминает манеру мастера техно–триллера Тома Клэнси: некоторое время вас настойчиво потчуют совершенно не связанными друг с другом эпизодами, которые затем, одним махом сливаются воедино, буквально вышибая дух из изумленного игрока.

Многие выигрышные элементы стиля позаимствованы из неподражаемого проекта Planescape: Torment. Наконец–то члены партии стали общаться друг с другом. Неуверенно, несколько картонно — но они это делают! Некоторые события вызывают у ваших подопечных ностальгию, приятные или неприятные воспоминания. Вы начинаете воспринимать их — Минска, Эйри, даже мрачноватого друида Сирнда — как нечто одушевленное, со своим не всегда благополучными прошлым, с личными переживаниями, эмоциями, чувствами. Лично я почти прослезился, когда Минск присягнул Эйри на верность. Чесслово! От тотального умиления меня удержало лишь то, что он сделал это раза три подряд (благодаря причудливым фантазиям триггера).



По количеству заскриптованных инсценировок BG2 может быть смело названа ролевой Half–Life. Маленькие, скромные, ненавязчивые постановки. Хочешь — любуйся, хочешь — принимай участие. По счастью, в бою такого щедрого выбора нет и не будет. Герои давно выросли, на них стали обращать внимание все более серьезные противники. Прогулка без охраны из элементалей вообще смерти подобна — затопчут, не посмотрев, кто пришел и что хотел сказать. Суровые нравы, глобальные заклинания и масштабные вознаграждения. Shadows of Amn приносит известное разнообразие в мир вечных ролевых подростков, к моменту возмужания которых игра обычно заканчивается. Процесс льстит самолюбию, приносит массу удовлетворения. После удачного прохождения игры хочется встать во весь рост, мощно потянуться и с гордостью сказать куда–то спешащим за окном людишкам: "Славная была охота. Жаль, вы ее не видели".

Александр ВЕРШИНИН

НЕ СМОТРИТЕ НА ЦИФРУ!

DIABLO II

##8, 9'00
www.blizzard.com/diablo2
Жанр: Action/RPG
Разработчик/издатель: Blizzard
www.blizzard.com

Что вы пристали? "Сиквелы давить!", "Цифра в названии — пятно на репутации!" и тому подобные вопли говорят только об одном: вы ни–че–го не понимаете в маркетинге. Такие игры ничуть не хуже и не лучше любых других, их делают те же самые люди, за те же самые деньги (даже несколько большие) и с тем же самым старанием. Просто такие игры лучше продаются. Всего–то...

Вторая часть Diablo, если бы не гнев человека–принимающего–окончательные–решения, напустившегося на ее внешнюю простоту и очевидность, вполне могла бы стать Игрой года. Казалось бы, как просто повторить успех "первой серии"... В том–то и дело, что так только кажется! Вдумайтесь: за все годы, отделившие первую Diablo от второй, не вышло ни одной хоть сколько–нибудь конкурентоспособной игры соответствующего поджанра! Да, безусловно, был приятный Nox, был смелый и новаторский эксперимент по имени Darkstone, придавший новый смысл кооперативному ристалищу, но они уже забыты, а культ Diablo почти без колебаний принят Diablo 2. Пример на редкость достойной преемственности.

В государстве 3D action бушевали бури, DOOM перетекал в Quake и боролся с Unreal, со всех сторон наседали десятки куда более мелких, но голодных претендентов на трон, а в царстве isometric action с элементами РПГ властвовало всего лишь ожидание. Народ хотел, очень хотел, но никто не мог дать ему желаемого. И только Blizzard в секретных лабораториях смешивала не менее секретные элементы еще более секретной формулы успеха и спокойно выдерживала долгую паузу, зная, что за ней — Сила. "Почувствуй Силу, Blizzard!"

ЛИЧНО Я ПОЧТИ ПРОСЛЕЗИЛСЯ, КОГДА МИНСК ПРИСЯГНУЛ ЭЙРИ НА ВЕРНОСТЬ. ЧЕССЛОВО!



Игра, полное прохождение которой одним героем занимает пару недель ежедневного массажа мыши, где пять персонажей и у каждого по меньшей мере три–четыре основных пути развития, не считая побочных (умножать все умеют? получается около года!), где после всего этого остаются нетронутыми режимы Hardcore и Deathmatch, где есть еще и ladder'ы, на которые невозможно взобраться в одиночку (помните рассказ о RussBarb'e?)... Игра, исчерпать которую просто невозможно, а секреты которой занимают книгу немалой толщины (и которую мы выпустили), причем в очень кратком изложении. Игра, подло построенная на примитивных, животных инстинктах. Игра, втыкающая электрод точно в центр удовольствия и сладострастно его там поворачивающая. Diablo 2.

Игра, в которой не к чему придраться, где каждая составляющая безупречна. Баланс. Графика, не требующая ускорителя, и потому работающая у всех и при этом показавшая всему миру, что красота легко достигается и без полигонов. Музыка, рассказ о которой невозможно уместить в одном номере журнала (мы старались!) и которую можно слушать как симфонию. Гигантские серверы, которые умудряются не сдохнуть под напором миллионов клиентов. Эх... И почему некоторые не любят игры с цифрой "2" в названии?..

Господин ПЭЖЭ



ВЕЛИКАЯ ОТЕЧЕСТВЕННАЯ ИГРА

ПРОЩАЙ, МОЛОДОСТЬ

ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ

1

#9'00
www.evil-islands.com/rus
Жанр: Role Playing Strategy
Разработчик: Nival Interactive
www.nival.com
Издатель: "1С"
www.1c.ru



Ну и не только за движок, который даже через полгода после выхода "Проклятых земель" остается на голову выше (почти) всех своих друзей–иностранцев (об этом вам подробнее расскажет Александр Скар–Вершинин, см. окрестности), с грохотом вознесясь в звездное небо под завистливые восклицания придерживающих ушанки соотечественников. И не только за размах, масштаб, Атамана, дух которого еще долго является потерпевшему ночами и нудит: "Отдай украденную шестеренку, ирод". За другое.

Вернули потому что веру в человечество. Вдруг оказалось, что в России игры можно выпускать в свет еще до того, как они безнадежно устареют. Что разработка игр не имеет национальных особенностей и заключается не в усердной публикации "скриншотов недели", не в раздаче эксклюзивных интервью заводским многотиражкам "Патріот Батьковщіни", не в нытье о всеобщем засилии пиратства и невозможности делать игры в таких условиях (что, вообще говоря, правда) и не в сотнях столь же увлекательных вещей, а... собственно в разработке игр. Также вдруг выяснилась решительная необязательность в игре следующих казавшихся доселе непреложными ингредиентов: портяночного псевдо–юмора, псевдо–же–национальной разлюлималины и нескрываемой клоновторичности. Мы вдруг обнаружили в себе возможность обращаться с отечественными играми не как со слабоумными инвалидами, без унизительного снисхождения, без натужной жалости, без надувной посконной гордости — собственно, теперь мы с ними на равных. Прощай, диатезное детство. Поразительная серия открытий, без шуток, еще на нашей с вами памяти перевернет российский game development как таковой — и в его демаргинализации будет большая заслуга "Проклятых земель", за что мы провидчески и вручаем ей "Золотой УЧУ" со всеми полагающимися почестями, седлом и телевизором.

Удивительный год с тремя нулями показал, что в России живо нетошнотворное кино, вменяемая литература и профессиональное производство КИ (Орловский и его компания (разумеется, не без участия издателя!) в первую очередь плюс остальные сегодняшние номинанты, а также одна кенигсбергская команда, которая просто не успела). Шапки в воздух!

Андрей ОМ



WARUM DAS MADCHEN LIEBEN DIE SOLDATEN?

ПРОТИВОСТОЯНИЕ-3

#12’00
Жанр: RTS
Разработчик: Fireglow
Издатель: “Руссобит-М”
www.russobit-m.ru



Игра “Противостояние-3” сделана русскими. Неужели вы все еще в этом сомневаетесь? Ну какая другая нация могла подложить всему игростратегическому миру такую свинью? Причем не одну! Скажите, разве удобно играть в RTS, где “Tank Rush” не действует?! На святое замахиваются!

Ох уж эти питерские славяне. Все-то у них не так. Когда к скромным русским разработчикам пришел импортный издатель и попросил сделать игру по мотивам Второй мировой, он, растяпа, забыл указать в соответствующем контракте, какую именно степень реалистичности хотел бы иметь в игре. Как неосмотрительно. Расстаравшиеся левши напряглись и выдали на суд общественности то, что принято называть “прорывом в жанре”. Очередная подкованная, оседланная и взнузданная блоха. Прыгает, пляшет и голосом Эминема читает рэп по мотивам последних известий с фронта. Ну разве она не чудо? Не об этом ли мы грезили всю свою жизнь?

“Противостояние-3” — именно то, о чем мечталось любителям RTS все последние клонотворческие годы. По всем параметрам и характеристикам сия замечательная игра показывает просто идеальные результаты. Не к чему придраться, даже если очень хочется.

По уровню реализма она не напрягаясь оставит немногочисленных конкурентов далеко позади. И не RTS это вовсе, а историко-тактический симулятор, со всеми вытекающими.

Баланс — идеальный. Да и о каком балансе может идти разговор, если любой танк разваливается на листовое железо от первого же меткого попадания из соответствующего оружия? И еще вопрос: вы в жизни где-нибудь видели баланс на войне? То-то. Правила просты: если стрелок не промахнулся, то в десяти случаях из десяти мишень раздавлена. Здесь вам не игрушки, а всамделишные командирские будни в обнимку с ТТХ бронетехники. Все остальное не имеет значения.

Сюжет — классический, испытанный годами. Абсолютно исторический и самую малость мифический, поэтому никаких нареканий вызывать не может.

Интересность — безумная. И корни этого безумия весьма многочисленны. Желание побывать участником крупнейшей за все существование человечества “разборки”. Увидеть все воочию, так как большинство миссий подчистую содрано с реальных событий. Управлять легендарным Т-34, не опасаясь за собственное здоровье. Наконец, просто полюбоваться на пышный огненно-дымный хвост, оставляемый сбитым самолетом, который — о нет — по закону всемирной подлости берет и падает на самый мощный, ценный, редкий, необходимый и любимый танк в миссии. Ну кто так сбивает, думать же надо! Зенитку сдать старшине, а себя — на гауптвахту.

ЗДЕСЬ ВАМ НЕ ИГРУШКИ, А ВСАМДЕЛИШНЫЕ КОМАНДИРСКИЕ БУДНИ В ОБНИМКУ С ТТХ БРОНЕТЕХНИКИ. ВСЕ ОСТАЛЬНОЕ НЕ ИМЕЕТ ЗНАЧЕНИЯ.

Подкачала только сложность — совсем не для среднестатистического поклонника RTS. Сложность не просто велика — любитель тривиальных силовых способов запросто заработает себе травму головного мозга, попытавшись прорваться на старых рефлексах. Чтобы дожить до победы, надобно думать, планировать и учитывать, а большинство современных стратегий навязывают нам обратное — минимум мысли, максимум действия на повышенных оборотах. “Эй, парень, победа уже в твоих непутевых лапах — просто построй и отправь на рандеву с врагом три раза по три пачки “баклажан” и “табуреток”... Упс, не вышло. Не беда — построй еще несколько пачек танков. Не повезло сейчас, так повезет в следующий раз!..” Во всем этом безобразии “Противостояние-3” выглядит лучом света в темном царстве. Никакие чудеса акробатики на клавиатуре не спасут положение, если желание и возможность пораскинуть мозгами атрофировались пару лет назад.

В действительности ультрареализм — это, конечно, плохо. Дороги, ведущие в Москву, тут же становятся непроходимыми настолько, что несчастные танки, не проехав и четверти эк-



рана, теряют свои гусеницы и башни. А что — нормальные русские дороги. Ходите пешком, проживете дольше.

Еще вам реализма? Все машиностроительные заводы моментально эвакуируются за Урал, а солдаты напрочь отказываются размножаться в полевых условиях. Рядового Сидорова ранило — срочно высылайте карету "скорой помощи". Он единственный, кто в вашем полку умеет петь песню про танкистов и подыгрывать себе на трофейном фаустпатроне!

До сих пор ни одна RTS не пыталась выйти за рамки понятия "игра". "Противостояние–3" в этом отношении является самой настоящей белой вороной. Ее запросто можно назвать своеобразным курсом молодого бойца для начинающих суворовых и кутузовых. Игра, которая не постесняется прижать вас к стенке и напомнить: "На войне как на войне, приятель. Пощады не жди." За это мы ее уважаем. Даже любим. И с нетерпением ждем аддона.

Александр МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ



ВТОРОЕ РОЖДЕНИЕ МОРГАНА

КОРСАРЫ

3

#1'01
www.akella.com/seadogs
Жанр: Action/Adventure/RPG
Разработчик: "Акелла"
www.akella.com
Издатель: "1С"
www.1c.ru

Даже в испытанных боями рядах .EXE многие уже не понимают эпоса пиратской вольницы. Мощный бортовой залп не волнует сердце этих отщепенцев, попутный бриз не наполняет обвисшие в ожидании очередного блокбастера паруса. Хочется посадить их в шлюпку и отправить к Робинзону Хэнксу — обмениваться опытом. То-то они обрадуются, увидев на горизонте стройный профиль быстрого фрегата.

Утверждать, что "Корсары" — "просто еще один ремейк Pirates!", было бы несправедливо. Вплоть до выхода игры удачных попыток реинкарнации доблестного детища Сида Мейера не было вообще. "Акелла" умудрилась перенести драгоценную формулу из 2D в 3D, не потеряв ни одного знака "плюс" по дороге. И не только. "Корсары" грамотнее и глубже. По крайней мере в открытом море.

Проект "Акеллы" награждает бессмертных "Пиратов!" неотразимой внешностью современного графического движка. И правильной физикой. Поскрипывающую палубу, неспокойное море и ураганный ветер можно ощутить так же явственно, как и смертельную угрозу разворачивающегося для бортового залпа бомбами manofwar. Канонирская дуэль во время шторма — образчик ювелирного мастерства (жуткая качка не дает взять верный прицел!). Подход для абордажа на крохотном корыте шлюпа к величественной громаде галиона — виртуозный, достойный всяческого восхищения подвиг. Размер теперь имеет огромное значение. Так, отстреляв с одного борта, 96–пушечное чудовище тяжело оседает на противоположную сторону: откатившиеся назад, освободившиеся от груза ядер пушки смещают центр тяжести и временно делают дальнейшую стрельбу невозможной. Слеза искреннего умиления стекает по небритой щеке старого капитана... Красота–то какая!

ПАРА ИСПАНСКИХ НЕГОДЯЕВ ОТ ДУШИ ОТТЯГИВАЕТСЯ НА НЕСЧАСТНЫХ ФРАНЦУЗСКИХ КУПЦАХ, КОГДА НА ГОРИЗОНТЕ ПОЯВЛЯЮТСЯ ПАРУСА ВАШЕЙ ФЛОТИЛИИ.

На ней "Корсары" и выплывают. Организация квестов сумбурна, наземные пробежки раздражают. Но однажды встретив в открытом море испанский торговый флот, возглавляемый тремя "мановарами", не успокоишься, пока не окажешься на палубе точно такой же махины. Психологический аспект, апгрейды кораблей, работает абсолютно безотказно.

И вот еще что. Классик Сид Мейер счел нужным смоделировать лишь схватку пары кораблей, один на один. Забудьте. В "Корсарах" принято приходить на вечеринку с друзьями. Представьте себе следующую картину: пара испанских негодяев от души оттягивается на несчастных французских купцах, когда на горизонте появляются паруса вашей флотилии. Много парусов! И линкор, и тяжелый фрегат, и военный галион — и все–все–все в четком боевом порядке, с открытыми портами и пиратскими флагами на мачтах. Ну зачем человечество изобрело двигатель внутреннего сгорания!..

Александр ВЕРШИНИН



ЛУЧШАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

ЖЕРТВОПРИНОШЕНИЕ МЕССИИ

MESSIAH

##4,5'00
www.messiah.com
Жанр: Action

SACRIFICE

#1'01
www.sacrifice.net
Жанр: Action/RTS

Разработчик: Shiny
www.shiny.com
Издатель: Interplay
www.interplay.com

Знаете ли вы, что скорость компьютеров наконец-то перестала удваиваться за полтора года? Она начала учетверяться. То видеокарты обзаведутся процессорами, сравнимыми по мощности с Pentium III, то звуковые платы проделают тот же фокус… И каждый раз удивленные неожиданным наступлением прогресса разработчики ошеломленно почесывают в затылках и размышляют, как бы им поменять движок, чтобы он использовал новые возможности, и при этом не переписывать с нуля хотя бы десять процентов кода.

Очередной камешек в огород Кармака и его "Квейков" бросать уже не хочется, человек пашет как вол и держится-таки на гребне. Молодец. Жаль, конечно, гробит свои молодые годы на резьбу тупой ложкой по бетону, но результат вполне приятный. А вот как задумаешься, что будет дальше, становится ясно, что р-р-революции в движкостроении не избежать. Тупая ручная работа доживает последние дни.

Отныне в моду входят хорошо масштабируемые движки. Написал — и десять лет не подходи, знай только успевай подавать engine'у модели пополигонистее и текстуры попиксельнее. Он сам разберется и сам же отрисует оптимальным образом на любой машине.

На Кармака надежды нет, он у нас работяга, а вот Дэйв Перри (Dave Perry) из Shiny — другое дело. С 1997 года он трудился над технологией RT-DAT, а любой труд, даже самый незаметный, достоин поощрения. Движок RT-DAT, урчащий под капотом двух весьма незаурядных игр — Messiah и Sacrifice, более других достоин сегодня одного из главных .EXE-призов — "Лучшей технологии-2000".

Модели делаются раз и навсегда, чтобы ни одна современная машина даже не пыталась показать их "во всей красе" (все равно через пару лет этот ПК устареет, а игра, напротив, будет все симпатичней и симпатичней). А дальше, на лету, из нее удаляются "лишние" полигоны, чтобы в итоге получилось нечто отображаемое с разумной скоростью. Причем, разумеется, отдельные части обрезаются с разной настойчивостью: лицо слабее, ноги сильнее, и т.п.



При этом "правильная" производительность достигается сама собой, просто за счет уменьшения детализации на лету. Глядя на экран, можно быть уверенным: из машины выжаты все соки, от апельсинового до желудочного, и более красивую картинку в тех же условиях и с той же частотой кадров от нее уже не добиться.

А красоты между тем нешуточные. Правильное совмещение motion capture и ручной анимации в сочетании все с той же RT-DAT, где анимация, само собой, скелетная, а влияние костей скелета на динамические полигоны модели задается в виде расплывчатых "зон", дают невыразимо приятную мягкость, свойственную только живой плоти. И это сильно!

Все остальное тоже вполне на уровне, а кое-где и за ним. Привычный для наших дней портальный движок, но с мощной возможностью двигать любые объекты в сцене, почти без ограничения размеров чего бы то ни было (была бы только память в достатке и винчестер пошустрее — и все будет подгружено на лету).

Ну и, само собой, скрипты. Язык сценариев своей собственной разработки, весьма мощный (в чем-то похожий на C), и уже в Messiah было очевидно, что используют его очень умело и на таком движке можно делать самые разнообразные игры. В более позднем Sacrifice технология RT-DAT раскрутилась до положенных оборо-



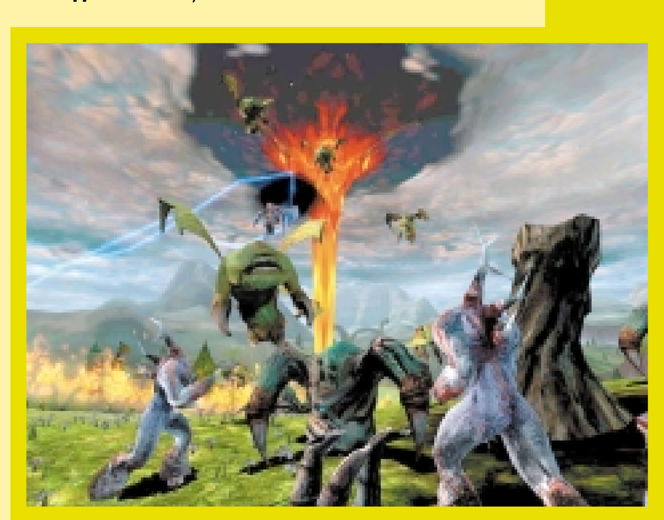


тов. Народ роптал: “Не у всех есть гигагерцовые Pentium и 256 Мбайт памяти!” Да, не у всех. Да, у вашего соседа за те же деньги приобретенный Sacrifice будет выглядеть на порядок красивее, и в этом можно усмотреть определенную социальную несправедливость.

Но, с другой стороны, разве это не прекрасно — владеть игрой, которая будет расти вместе с твоим компьютером? Отнимая деньги у малышей в фонд нового 3D–акселератора, ты можешь быть уверен — игра твоей мечты отплатит за все старания нереальной сегодня картинкой. Нас ждет появление игр–долгожителей, срок существования которых будет зависеть от таланта дизайнера игры, а не программиста.

Представьте себе: Pirates! и X–COM: Enemy Unknown лишь хорошеют с каждым поколением процессоров. Отпадет необходимость в ремейках — гениальным играм больше не понадобится фейслифтинг, и никто не сможет спекулировать на чужом успехе. Люди станут больше общаться друг с другом и после работы будут гулять по залитым ласковым солнцем аллеям, беседуя на необременительные темы и читая друг другу стихи Тимура Кибирова и Веры Павловой. Исчезнут автомобильные пробки, все пересядут на велосипеды, и в атмосфере снова появится кислород. Магазин IKEA станет бесплатным, и каждый сможет взять на его бесконечных полках все, что захочет. И все это — благодаря масштабируемым движкам, RD–DAT и белозубому Дэйву Перри лично.

Господин ПЭЖЭ, Олег ХАЖИНСКИЙ



МОЛОДЕЦ. ЖАЛЬ, КОНЕЧНО, ГРОБИТ СВОИ МОЛОДЫЕ ГОДЫ НА РЕЗЬБУ ТУПОЙ ЛОЖКОЙ ПО БЕТОНУ, НО РЕЗУЛЬТАТ ВПОЛНЕ ПРИЯТНЫЙ.

НАШ EVERQUEST

ПРОКЛЯТЫЕ ЗЕМЛИ

2

#9’00
www.evil-islands.com/rus
Жанр: Role Playing Strategy
Разработчик: Nival Interactive
www.nival.com
Издатель: “1С”
www.1c.ru

Вы когда–нибудь играли в солдатиков? Тогда “Проклятые земли” покажутся вам поразительно знакомыми. Кристально чистая, четкая, обаятельная графика буквально завораживает, не дает отвести взгляд. Живой, дышащий полной грудью игрушечный мир. Прежде всего благодаря превосходнейшей анимации всех персонажей, будь то роющие землю кабанчики, лениво помахивающие хвостами тигры или решившие прилечь в тени деревьев волки. Львиная доля внимания аниматоров досталась, конечно же, главному герою, Заку. Плавные переходы между бегом, ходьбой, крадущимся шагом и передвижением ползком естественны, как ни в одной из игр. Естественны настолько, что идентификация игрока с Заком неизбежна: каждое меткое попадание в последнего болезненно отдается по всему телу. Бррр!

Между тем нагрузка на компьютерные мощности получается солидной. Движок, скромно говоря, наворочен. Свободно вращающаяся камера, возможность ее приближения и удаления, ровные перекаты холмов, а также (внимание!) честный обсчет теней, отбрасываемых персонажами и растительностью в соответствии с текущим положением светил, мгновенно забивают все доступные ресурсы, память и процессор и вскоре начинают активно “жевать” жесткий диск. К счастью, авторы не бросают свое детище, и последний патч (ищите его на позапрошлом .EXE–диске) отчасти оптимизировал работу кода с оперативной памятью. Зато проблема с периодическим запарыванием сэйвов по–прежнему продолжает портить настроение.

А без системы save game’ов в “Проклятые земли” лучше не соваться. Баланс сил почти всегда не в вашу пользу — и так всю дорогу. Вольготно гулять по зеленым просторам Гипата, не боясь никого и ничего, вам так и не придется. Смастерили новое копье из костей дракона, убивающее кабанчиков с двух ударов? Попробуйте на зуб людоеда или циклопа. Быстро придете в себя и вновь опуститесь на карачки. Негласное мотто игры “Ползем второй месяц!” подошло бы для обложечного арта гораздо больше, чем цитата из Ницше.

AI монстров примитивен и жесток. Удачно оперируя сохраненными играми, вы почти всегда можете подобраться к противнику со спины и нанести мощный удар. Не убили? Только не пытайтесь бежать. Монстры никогда не прекращают погоню, и (удивительное дело!) у них никогда не заканчиваются силы для бега. Неприкрытый компьютерный шовинизм. Зато





pathfinding работает превосходно: они вас не потеряют. Более того, они охотно сделают крюк через три четверти игровой карты, чтобы зайти к вам в тыл.

В результате получается обворожительно красивая, высокотехнологичная, мощная и беспощадная по отношению к пользователю игра. "Наш Everquest" — вот исчерпывающее название для нее. Это комплимент. Кто играл, тот поймет.

Александр ВЕРШИНИН

ОПЕРЕЖАЯ ВРЕМЯ

GIANTS: CITIZEN KABUTO

3

#2'01
www.interplay.com/giants/index.html
Жанр: Action/Strategy
Разработчик: Planet Moon Studios
www.planetmoon.com
Издатель: Interplay
www.interplay.com

Играть в Giants вредно для здоровья. В детстве родители наверняка говорили вам: "Сына, не смотри на сварку. Ослепнешь". И вы послушно отворачивались, закрывали глаза ладошкой или надевали затемненные очки. А белый искрящийся огонек так манил, завораживал, упрашивал не отводить от него взгляд... Теперь мы повзрослели, но когда ББ сказал: "Ослепнете, детки", — никто и не думал возражать.

Так Citizen Kabuto лишился своей законной номинации за "Лучшую графику". И даже в движках умудрился пропустить перед собой изрядное количество игр. А ведь это, не сочтите за несдержанность фаната, технологический прорыв года!

Впервые разработчики использовали практически все возможности вышедшего более года назад GeForce и сделали это не ради строчки в features, а исключительно с целью придания игре законченного внешнего вида. Я смотрю на экран и понимаю, на что потратил деньги во время последнего апгрейда. Кажется, что каждая деталь моей видеокарты отрабатывает вложенный в нее длинный рубль, и делает это с превеликим удовольствием.

Bump–mapping снисходительно поглядывает на неуклюжие попытки Evolva и Slave Zero вырваться из оков плоских текстур, 32–битный цвет популярно объясняет конкурентам, что место им на каком–нибудь Trident 512K, а ушедших на поиски горизонта смельчаков давно разыскивает милиция. Пусть "Гиганты" и не получили приз за лучшую графику — я не в обиде. С их стороны это все лишь игра в поддавки.

КАЖЕТСЯ, ЧТО КАЖДАЯ ДЕТАЛЬ МОЕЙ ВИДЕОКАРТЫ ОТРАБАТЫВАЕТ ВЛОЖЕННЫЙ В НЕЕ ДЛИННЫЙ РУБЛЬ, И ДЕЛАЕТ ЭТО С ПРЕВЕЛИКИМ УДОВОЛЬСТВИЕМ.

Михаил СУДАКОВ

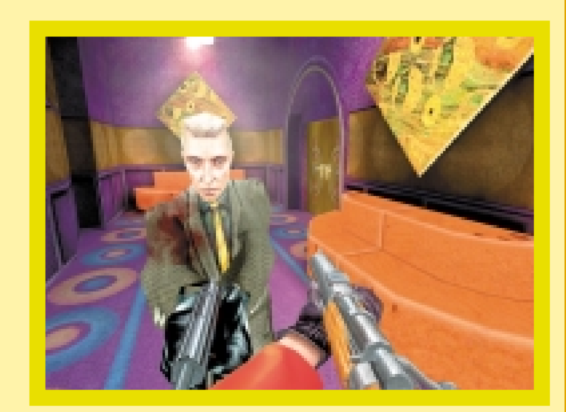
ПОДВИНЬТЕСЬ, ГРАНДЫ

NO ONE LIVES FOREVER

3

#1'01
www.the-operative.com
Жанр: FPS
Разработчик: Monolith Productions
www.lith.com
Издатель: FOX Interactive
www.foxinteractive.com

В уже далекие, но еще не кажущиеся счастливыми времена родилась фирма Monolith. И скромненько так, ненавязчиво решила подвинуть Кармака (а заодно и Тима Суини) в области изготовления движков. Выпустила собственный



движок по имени LithTech, создала на нем замечательную игру Shogo, успешно продала несколько лицензий и продолжает активно двигаться к намеченной цели.

Наша любимица, No One Lives Forever, это первый выход в свет красавицы LithTech 2, технологии, успешно доказывающей, что Monolith может и хочет держаться наравне с грандами. Тут и хорошая масштабируемость (пачки полигонов отрабатываются легко и непринужденно), и пресловутые огромные открытые пространства, которыми так гордится нынче Кармак, и вообще все, что положено уважающему себя современному движку.

Ну а кроме чисто количественных радостей, привлекает то, чего нет ни у кого из конкурентов, — разнообразие. В одной игре собрано штук пять разных! Тут и традиционные подземелья, и Thief–образная игра в интеллектуальные прятки, и короткие перебежки по минному полю со снайперским отстрелом маячащих на горизонте врагов, и залихватские гонки на разных машинах, и падение с самолета без парашюта... И со всем этим движок справляется не то что без запинки или заминки, а так, словно “под капотом” зашито пять разных engine’ов.

А какие возможности для сцен на все том же великолепном движке! Но, впрочем, о motion capture, скриптах и иных прелестях, которыми художники отныне могут радовать народ, читайте, пожалуйста, в одном из рассказов о “Лучшей графике–2000”. No One Lives Forever и там весьма заметный игрок.

Господин ПЭЖЭ



ЛУЧШАЯ ГРАФИКА

СКОРОПИСЬ СВЕТА

SACRIFICE

1

#1’01
www.sacrifice.net
Жанр: Action/RTS
Разработчик: Shiny
www.shiny.com
Издатель: Interplay
www.interplay.com

Как показали наши медитативные практики, для полноценной игры в Sacrifice необходимы следующие вещи: кресло мягкое, монитор необъятный, сопроцессор графический второго поколения, боевой товарищ и напитки по усмотрению. Фактически, лучше всего игра воспринимается, когда на нее смотришь из–за чужого плеча, не концентрируясь на суетном (спорное управление и т.п. — речь не о том) и растворившись в самом блистательном визуальном пиршестве 2000 года.

Укушенный ангелом Дэйв Перри, этот ЖМЖ и Копперфильд игроиндустрии, играет на наших органах визуального восприятия, как на эоловой арфе, крылышкуя светописью спецэффектов по сетчатке, оставляя на хрусталиках экслибрисы барочной графической почти–избыточности, отражаясь в радужке кровавыми ошметками послезавтрашних графических технологий. Подобное мог бы видеть Хантер “Великая Акула” Томпсон, отправляясь с полным багажником амфетаминов в Лас–Вегас. Подобное имел в виду Иероним Босх, но так, бедолага, и не смог толком воспроизвести в своей мазне. До этого еще расти всей без исключения голливудской индустриальной магии и свету: отдохните, халтурщики, язви вас зеленомордый Керри. Скриншотами из Sacrifice можно иллюстрировать Откровение Иоанна Богослова, в народе известное как “Апокалипсис”, всего Данте, “Электропрохладительный кислотный тест” Тома Вулфа и еще с полсотни наименований литературы, включая художественные альбомы. Даже такая мелочь, как синхронный залп полудюжины Tickferno свирепым ударом повергает случайного наблюдателя в нокаут.

Трудно говорить о столь эфемерных материях — кому, как известно, и кобыла невеста. Я, несовершенный, могу слагать многостраничные оды каждому кадру Sacrifice, включая cutscenes и препирательства местного пантеона, но доблесть в этом невелика. Взглянем на вопрос с другой стороны: еще пара–тройка игр уровня Sacrifice, пара–тройка столь же сокрушительных графических прорывов — и пресловутым next–gen–консолям можно смело в полном составе совершать ритуальное самоубийство.

Так вот, Sacrifice точно не появится на мертвом Dreamcast’е и почти наверняка невзвидит свет на PSX2 (разве что сильно поблекшей) — мощности не те. Вот она, живая иллюстрация к культурно–просветительской лекции “Стамбул — город контрастов”: ПК–владельцы с ревом и в облаках пыли проносят–

ся мимо плетущегося вдоль обочины гражданина на мотороллере с геймпадом вместо руля. То ли еще будет, родные.

Андрей ОМ

СТРУНЫ СЕРДЦА

NEED FOR SPEED: PORSCHE UNLEASHED

2

#5'00
www.needforspeed.com
Жанр: Action/Simulator
Разработчик/издатель: Electronic Arts
www.ea.com

Фирма Porsche решительно и бесповоротно задолжала фирме Electronic Arts. Идеальный пример product placement, рекламы, размещенной в области электронных развлечений. Нет никаких сомнений, что единожды попробовавший на вкус Need for Speed: Porsche Unleashed влюбится в продукцию славной немецкой автоконюшни раз и навсегда.

Причиной для столь нежных чувств окажется графика. Сочетание впечатляющих, почти фотографических текстур, цветного освещения, идеальных в своей детализации и сохранении оригинальных пропорций моделей автомобилей дает непривычный результат. Правдоподобность симуляции. Porsche Unleashed смотрится как лакомая конфетка, когда камера висит за задним бампером автомобиля. Так легче управлять, а заодно можно полюбоваться идеальными линиями классических спортивных "Порше".

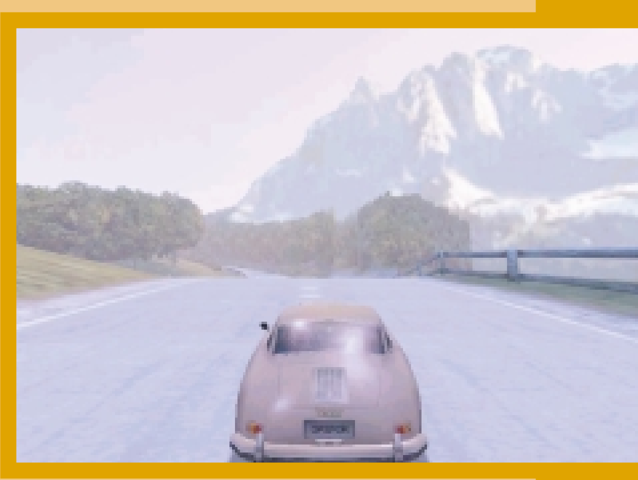
НАСТОЯЩИЙ ЖЕ ВКУС ИГРОВОЙ ГРАФИКИ — СОЧНЫЙ, ЯРКИЙ, НАТУРАЛЬНЫЙ — ЧУВСТВУЕТСЯ ЛИШЬ НА ВОДИТЕЛЬСКОМ СИДЕНЬЕ АВТОМОБИЛЯ.



Настоящий же вкус игровой графики — сочный, яркий, натуральный — чувствуется лишь на водительском сиденье автомобиля. Когда находишься на правильном расстоянии от шершавой поверхности асфальта, когда боковое зрение уютно ограняют передние стойки, а солнечные лучи останавливаются плавным горбом крыши в каких-то сантиметрах над головой. Дорога перед глазами замысловато петляет между деревьями, вырывается на просторы полей и вновь уходит глубоко в лес. Деревья нависают над полотном, создавая уютную, убаюкивающую арку. Фокус графики последней NFS не в ее красоте, но в ее правильности. Этап накопления цветов и игры с ними пройден. Трюк состоит в их правильном использовании, интуитивном подборе реалистичных текстур и освещения. У художников Electronic Arts все получилось наилучшим образом. Картинке охотно веришь.

Отдельное достижение пятой части Need for Speed в уникальном воспроизведении всего модельного ряда Porsche. Раньше за характерным силуэтом 911 видели лишь самую известную модель фирмы. Теперь вы совершенно безошибочно отличите друг от друга 911S 2.4, 911 3.3 Coupe, 911 Carrera 4 и 911 3.6 Turbo. А это анимированное антикрыло, выскальзывающее при наборе скорости! Зрелище, трогающее потаенные струны в сердце автомобилиста. Porsche Unleashed больше, чем игра. Это культ, это стандарт. Как 90–60–90 в определенных кругах.

Александр ВЕРШИНИН





ЛУЧШИЙ ДИЗАЙН

ПРИНЯТО ПЛАТИТЬ

NO ONE LIVES FOREVER

3

#1'01
www.the-operative.com
Жанр: FPS
Разработчик: Monolith Productions
www.lith.com
Издатель: FOX Interactive
www.foxinteractive.com

Дружески попинывая в январском номере самый удачный FPS 2000 года, я и не предполагал, что придется объяснять дорчитателям, как это чудо оказалось на почетной третьей позиции в сладчайшей номинации "Лучшая графика". Уверен, большинство из вас искренне считает, что мне, в отличие от оппонента ПэЖэ, NOLF жутко не понравился, а в висящий на стене портрет Кейт Арчер (в полный рост!) я ежедневно втыкаю по десятку дротиков. Разочарую.

Графику NOLF можно сколько угодно ругать по мелочам, придираясь к "обычным текстурам", "банальным спецэффектам" и "сто-раз-виденным моделям". Она же, графика, смущенно мнется, что-то лепечет в свое оправдание ("дык... того... компьютеры... недостаточная мощность... вот если бы на приставках... уж тогда бы..."), всячески старается не лезть на глаза, но с завидным постоянством заставляет подвязывать челюсть.

Какие виды, боже мой, КАКИЕ ТАМ ВИДЫ! Пышущее жарой Марокко сменяется горящим в ночи Берлином, "продажные" обезьяны пропадают из виду, зато объявляется неприличное количество охранников. На тех и других смотришь с умилением, потому что соскучился по людям с нормальной внешностью, по живым выражениям лиц, по натуральности движений... Я не верю своим глазам, но они даже бегают НЕ как уроды! ("И это ВСЕ?! — возмущенно встревает ПэЖэ. — А как же начальный ролик с подергиванием ног и прочими моушен-кэпчурами?" Я успокаивающе киваю головой, соглашаясь с темпераментным дедом.)

Следом шагают солнечные Карибы и снежные Альпы: узелки на челюстной подвязке затягиваются до боли в зубах, а авторы получают негласное обвинение в искусстве ради искусства, в показухе то бишь. Но не в дешевой, а ОЧЕНЬ дорогой показухе. Художники кичатся мастерством, программисты — "резиновым" движком, который с равной легкостью и изяществом держит интерьеры и экстерьеры... Хотя это уже совсем о другой номинации. Да, NOLF не уважает слабые, не подкованные хорошим процессором и видеокартой машины, но кому какое дело? За красоту принято платить.

Михаил СУДАКОВ

ВОЗМОЖНОСТИ СУДЕБНОЙ МЕДИЦИНЫ

HITMAN: CODENAME 47

1

#1'00
www.hitman.dk
Жанр: Thinking shooter
Разработчик: IO Interactive
www.ioi.dk
Издатель: Eidos Interactive
www.eidosinteractive.com

Первый этап работы с кровью — обнаружение ее на месте преступления. Чаще всего обнаружение крови не проблема, так как она в больших количествах находится на предметах обстановки места происшествия (зеркалах ванных комнат, аквариумах с тропическими рыбками). Однако бывают случаи (тело спрятано), когда крови немного (в туалетную кабинку), или ее следы тщательно уничтожены (в канализационный люк), или кровь находится на сложных для ее обнаружения поверхностях (например, на почве тропического леса).

Первоначально поиск следов крови производится визуально (следует осматривать самые неожиданные места — потолки, углы комнат (верхние), учитывая действие крупнокалиберного оружия). Свежие следы крови обычно буро-красные. Естественно, их внешний вид зависит от поверх-





ности, на которой они находятся, — на светлом фоне (кафель в ванной комнате) кровь заметнее. На темных поверхностях (дорогих паласах, ковровых дорожках) ее можно обнаружить в косо падающем свете (из стеклянных пирамидок в потолке, от роскошных ламп и фонарей).

Поиск следов крови, как, впрочем, и других следов преступления (стреляных гильз, строгих костюмов), должен производиться планомерно (то есть циклически от места обнаружения тел, единиц огнестрельного оружия, демонстративно оставленых талисманов китайских триад), только в этом случае слабовидимые (но никогда не исчезающие целиком) следы не будут пропущены. Для судебного медика важно понимание механизма совершения выстрела (по неподвижной, перемещающейся, оказывающей активное сопротивление цели). Вылетающие из ствола компоненты обнаруживаются в повреждениях и вокруг них. Характер повреждений, возникающих от действия огнестрельных снарядов, разнообразен (кувырком, рывком, вокруг своей оси). Существует следующая классификация следов крови: 1) пятна от падения капель, 2) пятна от брызг, 3) потеки и 4) отпечатки.

(См. также: *повреждения от острых орудий, повреждения от действия некоторых иных факторов, асфиксия от сдавливания...*)

Фраг СИБИРСКИЙ

СВЕЖИЕ СЛЕДЫ КРОВИ ОБЫЧНО БУРО-КРАСНЫЕ. ЕСТЕСТВЕННО, ИХ ВНЕШНИЙ ВИД ЗАВИСИТ ОТ ПОВЕРХНОСТИ, НА КОТОРОЙ ОНИ НАХОДЯТСЯ, НА СВЕТЛОМ ФОНЕ КРОВЬ ЗАМЕТНЕЕ.

ВАРГЕЙМ С ЧЕЛОВЕЧЕСКИМ ЛИЦОМ

COMBAT MISSION: BEYOND OVERLORD

2

#8’00
Жанр: 3D wargame
Разработчик: Big Time Software
www.bigtimesoftware.com
Издатель: Battlefront.com
www.battlefront.com

Варгеймы и симуляторы — потенциально самые интересные игры на свете. Они похожи на косноязычных близоруких домоседов в затертых джинсах с вытянутыми коленками; их говор напоминает бред сумасшедшего, но если вы понимаете, о чем речь, — нет в мире собеседника интересней. В 2000 году парни из Big Time Software немало удивили поклонников стратегий, создав варгейм в полном трехмерье, одновременно походовый и “риалтаймовый”, навороченный по полной программе и при этом простой, доступный всем и каждому и чудовищно интересный. Я лично два месяца не мог оторваться от этой игры и считаю ее настоящим достижением.

Неверно говорить о Combat Mission, как о “прорыве варгеймов в третье измерение”. Сам факт прорыва вторичен и маловажен. Даже оригинальная система WEGO (одно-







временных ходов) при тщательном анализе оказалась не такой уж оригинальной. Просто произошло чудо, и все выпущенные разработчиками стрелы попали в десятку. Уровни не слишком велики, но и не малы, — они как раз такие, какие хочется видеть. Задача каждой миссии ясна любому профану: надо захватить территории, помеченные флажками. Юнитов как раз столько, сколько можно удержать под контролем. Походовый режим дает время на размышление. Бои в реальном времени вводят дозу адреналина. Роскошный звуковой ряд и неожиданно удачная анимация выстрелов держат в напряжении всю ту минуту, пока идет кино. Сложнейшая физика, море правил и взаправдашняя техника наполняют происходящее внутренним смыслом. Это не просто красивый мультфильм — это симуляция боевых действий. Трехмерность дает тебе возможность увидеть поле боя глазами непосредственных участников — возможность, о которой ранее поклонники варгеймов могли только мечтать. Эффект присутствия, вопреки далеко не идеальной графике, — потрясающий. Интерфейс управления освежающе удобен. Все на своих местах.

Все просто, красиво, эффектно. Даже кнопка “Esc”, в мгновение ока убирающая игру с экрана, тоже исправно выполняет свою функцию: системные требования Combat Mission по–варгеймовски невелики, а играть на работе разрешается только в редакции .EXE. Короткие миссии не успевают надоесть. Длинные кампании каждый раз разыгрываются по–новому. Толпа поклонников, вооружившись справочниками, создает технику и рисует новые уровни. Остановить сумасшествие Combat Mission может только нерасторопность издателей: Battlefront.com не принимает заказы на игру с января 2001 года — склады вновь опустели подчистую.

Когда графически непритязательная игра становится настолько популярной при полном отсутствии всякой раскрутки и без широких плеч “первой части”, это может значить только одно: ей место среди финалистов “Лучшего дизайна–2000”. Ждем Combat Mission 2!

Олег ХАЖИНСКИЙ

БОИ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ВВОДЯТ ДОЗУ АДРЕНАЛИНА. РОСКОШНЫЙ ЗВУКОВОЙ РЯД И НЕОЖИДАННО УДАЧНАЯ АНИМАЦИЯ ВЫСТРЕЛОВ ДЕРЖАТ В НАПРЯЖЕНИИ ВСЮ ТУ МИНУТУ, ПОКА ИДЕТ КИНО.

ROCKET SCIENCE

THE SIMS

3

#3’00
www.thesims.com
Жанр: Симулятор жизни
Разработчик: Maxis
www.maxis.com
Издатель: Electronic Arts
www.ea.com

Непонятно одно — как агенты Maxis смогли утвердить дизайн–документ у представителей EA, публики, как и всякие инвесторы, традиционно нервной и измученной “звианом”: как это — не будет многопользовательского режима?.. А кто у нас будет для ЭТОГО целевая аудитория? Домохозяйки и подростки женского пола постпеленочного возраста? Может, еще урны выносить за этими уродцами прикажете?!

Итог, однако, заключается в том, что анти–игра, сознательно нарушающая все мыслимые законы игродизайна, собственноручно образовала высокодоходный одноименный жанр и в нем же навеки воцарилась, сделав появление в пределах видимости прихлебателей и клоноделов невозможным по определению. Им просто не на чем нажиться: ну нельзя скопировать этот интерфейс, перерисовав окружение; нельзя сделать ничего “просто похожего”, оставаясь в рамках заявленной концепции, — здесь никогда не будет аналогий с Westwood.

Принципиальная неклонируемость The Sims, а вовсе не одна только свежесть идеи, среди прочего и привела игру сегодня на пьедестал: патент на эксклюзивную разработку Клондайка симуляции реальности лежит у Maxis в кармане, скрепленный печатью многомиллионных продаж (впрочем, вы знаете — как раз на такое мы обычно презрительно не обращаем внимания, чай не “писидата” какая–нибудь). Эффект и смысл произведенной революции (“Игру года” за просто так не даем, ага) трудно передать словами: это как если бы вдруг зашевелились буквы в вашей книге, как если бы Ал Пачино выстрелил с экрана и убил наповал сидящего в первом ряду Василия Шноговняка, конферансье с четвертьвековым стажем.

Очередное измерение. Перпендикулярное мышление. Rocket science. Пора переписывать учебники.

Андрей ОМ



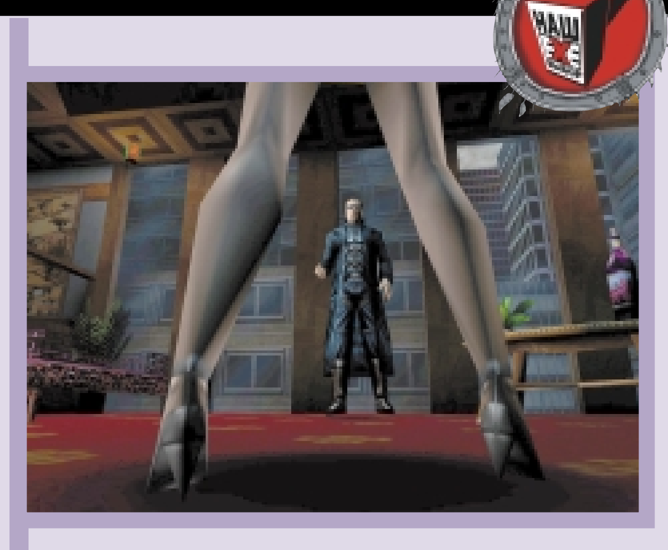
ЛУЧШИЙ СЦЕНАРИЙ

МАЯТНИК СПЕКТОРА

DEUS EX

1

#8'00
www.deusex.com
Жанр: Action/RPG
Разработчик: ION Storm
www.ionstorm.com
Издатель: Eidos Interactive
www.eidosinteractive.com



Deus Ex — это глобальный заговор, имеющий целью создание иллюзии существования глобальных заговоров. Веселый перестук молоточков паранойи в висках стоит очень, очень дорого. Его почти невозможно искусственно вызволить из-под скорлупы подсознания: кроме Хичкока до недавнего времени на это был способен разве только Сисуи Такигава, хотя его The Ring проходит скорее по разряду истерического ужаса, — немало зрителей стали постоянными клиентами тихих казенных домов в живописной местности.

Deus Ex — энциклопедия классических теорий заговора, библия конспиратора. Зародившись в пробирках Умберто Эко и Роберта А. Уилсона, пройдя термообработку в миллионах бездарных веб-страниц, современные conspiracies отлились в замечательную концентрированную игропаранойю. Все основные ленинские места конспирологии (Area 51, черные вертолеты, штаб-квартира Majestic 12, Illuminati etc.) не только дотошно перечислены и попиксельно отрисованы командой Спектора (Warren Spector), но и превосходно связаны между собой сюжетными нитями, достойными отдельной твердой обложки. Красные терминаторские глаза, пошлые черные плащи и аугментации (*варварск., непереводим.*) — это так, приманка для дилетантов, без всего этого было бы только лучше. Главное в истории Deus Ex — склизкие тела чудовищ, ползающих за тонкой пленкой реальности. Несколько раз на протяжении игры мир делает подъем-переворот, в сложном порядке перетасовывая друзей, врагов, союзников и наши жизненные ориентиры: сумасшедшего сюжетного смерча хватило бы на десяток "Матриц" и еще осталось бы место для вагона лукьяненок. Вот, кстати, основная заслуга ION Storm: голливудских сценаристов (даже весьма индийского происхождения) обычно хватает только на один выверт сюжета, Спектор же выдал безостановочную пляску святого Витта продолжительностью в несколько суток реального времени.

Некоторые звучно сомневаются, что в Deus Ex 2 (разработка уже ведется) Спектор сможет не то что превзойти себя, но и хотя бы повторить успех, — мы, однако, излучаем твердокаменное спокойствие. В заповедниках теорий заговора еще пасутся такие артефакты, как Justified Ancients of MuMu (сокращенно The JAMs), еще более законспирированная организация, нежели Illuminati. Потом, вы обязаны знать, что технологии клонирования Нового Мирового Порядка достигли таких высот, что его агенты могут незаметно и безболезненно заменить мясными куклами всех близких вам людей. А уж о том, что под вывесками социологических организаций скрываются форпосты разведки чужой расы, готовящие почву для глобального вторжения, мы не будем говорить ввиду самоочевидности вопроса.

Андрей ОМ

ЭДЕМ ДЛЯ ЭСКАПИСТА

BALDUR'S GATE 2: SHADOWS OF AMN

2

#11'00
www.interplay.com/bgate2/index.html
Жанр: РПГ
Разработчик: Bioware
www.bioware.com
Издатель: Interplay
www.interplay.com

Как учит богатый девелоперский опыт, для создания отличной игры просто обязателен отличный сюжет. Более того, он крайне необходим, поскольку именно сюжет и является той самой печкой, от которой впоследствии будет плясать вся команда разработчиков. Стоит только ошибиться в выборе буржуйки, как тут же начинаются трудности: выяснится, что заслонка слишком мала

и не вмещает в себя множество гениальных замыслов, а труба направлена не в ту сторону и вообще жутко становится поперек дороги при совершении самых замысловатых па.

К счастью, сюжетная канва Baldur's Gate 2 не из таких. Хотя докторишкам и нельзя доверять, в данном случае они оказались правы на все имеющиеся в наличии проценты (числом сто штук). Каких-то два года назад людям в белых халатах с звездными логотипами Bioware посчастливилось отрыть сокровище — создать потрясающий сюжет. А в прошедшем году они, успешно вложив вновь приобретенный капитал, приумножили свое богатство вдвое, нет, вчетверо, даже вдесятеро!

История о блудном сыне отца-героя-социалистическо-семейного-труда выросла не только вширь, но и вглубь. В переводе с абстрактной литературной ценности на пошлые у.е. она оказалась неразменным рублем. Мир требует продолжения дискотеки! И дело не в том, что где-то там, в тумане, чей-то раздосадованный протагонистический маг недосчитался жалкой тысчонки XP, позволившей бы ему запросто декламировать заклинания девятого круга. Не надо путать! А ну подать сюда штатную шахерезаду — я желаю знать, чем закончилась эта сказка!

Сказка? Неправда ваша, великий калиф, эта история очень сильно смахивает на быль. Отцепите от BG2 четыре сакральных символа AD&D, и что получится? Жизнь. Боги сойдут на землю и, представившись президентами различных ведомств и структур, подарят вам свои визитки. Их незаконнорожденные дети тут же кинутся отвоевывать себе место под солнцем, действуя в соответствии со своим элайнментом. И прочая, прочая... А вы говорите — сочинения на тему. Возможность завести шуры-муры сразу с несколькими девицами-компаньонками со всеми вытекающими последствиями — это ли не чудо? Они ведь того — могут обидеться и уйти.

А собственно, к чему весь этот сыр-бор? Зачем здесь все эти люди в обществе меднолобого представителя ню-арта? Попробую обосновать.

BG2 хороша уже тем, что развитие сторилайна в ней напрямую зависит от самого игрока и подстраивается под него, изменяясь в зависимости от класса героев и их мировоззрения, не говоря уже о поведении в общественных местах. Из чего, впрочем, не следует, что все злые монахи плохо кончат, а паладины непременно победят. Отнюдь. И это мне, черт побери, ох как нравится! Для вас приберегли столько незапланированных событий, что впору впасть в растерянность. Вам повезло влюбиться, надумали жениться? Вот вам тогда квест — спасайте свою возлюбленную от происков левых оппортунистов. Как бы вас потом, лет этак через десять, не пришлось от нее спасать... Угораздило очистить от захватчиков чей-то замок? Извольте принять его во владение, да не будьте растяпой, не то отнимут! И не мечтайте о тихой спокойной старости — в приемнике-распределителе вас ожидают квестодатели с номерками на руках, оставшиеся от прошлого владельца замка. А монстры, я забыл сказать о монстрах! Эти твари — ради поддержания в игре интересности — научились не только расти в уровнях. Теперь они подолгу вдумчиво беседуют с героями о жизни и смерти до, после и во время драки, размышляя вслух, легко ли быть сыном Баала, или же гораздо интереснее быть драконом, личем, вампиром и тому подобными чудиками, раздувшимися от набитого в них XP.

Если говорить сухо и сжато, то получается вот что. Сторилайн в BG2 линеен, но изо всех сил старается не выглядеть таковым. Основные сюжетные события жестко фиксированы, но путей добиться своего, как правило, несколько. Вокруг всего этого накручено множество необязательных, но доступных любому желающему, квестов. И где-то по уголкам рассованы самые интересные и доступные далеко не каждому задания. И все они гармонично вплетаются в основную сюжетную канву. Никто не забыт, ничто не забыто. Красиво. Волшебно. Чудно. Можно начинать игру заново сколько угодно раз — все равно что-нибудь да ускользнет от вашего всевидящего в изометрии глаза.

В качестве последнего аргумента я не буду называть вам скучные цифры, обещанные разработчиками. Послушайте лучше мои: полное прохождение BG2, включающее в себя неторопливые исследования лабиринтов, поиск и выполнение всех побочных квестов (разбирательства с делами паладинского ордена, в который мне удалось вступить; разрешение внутрисемейных проблем коллег по партии; наконец, ухлестывание за этой эльфийкой) и просто глобальную зачистку местности (не мог отказать себе в), заняло у меня ровно полтора месяца. Каково? И каждый раз меня вознаграждали кусочком истории, ради которой, собственно, все и затевалось. Отличной истории. Потрясающей истории. Пока однажды все не закончилось хеппи-эндом. Но ничего — я еще вернусь. Они узнают...

Александр МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ

МОНСТРЫ НАУЧИЛИСЬ НЕ ТОЛЬКО РАСТИ В УРОВНЯХ. ТЕПЕРЬ ОНИ ПОДОЛГУ ВДУМЧИВО БЕСЕДУЮТ С ГЕРОЯМИ О ЖИЗНИ И СМЕРТИ...

НЕТ ПОВЕСТИ ПЕЧАЛЬНЕЕ НА СВЕТЕ...

NO ONE LIVES FOREVER

3

#1'01
www.the-operative.com
Жанр: FPS
Разработчик: Monolith Productions
www.lith.com
Издатель: FOX Interactive
www.foxinteractive.com

...Чем повесть о UNITY и H.A.R.M. Люди, живые люди, разыгрывают перед нами историю своей жизни и, увы, нередко смерти. Какая разница, сколько мне лет в этой жизни (ох, многовато), ведь когда я запускаю No One Lives Forever, они опадают с меня, как листья осенью, оставляя юный задор и почему-то уверенность, что я красивая молодая девушка в самом расцвете сил с мерзким прошлым и непростым будущим.

Я так мало видел игр, где видеовставки обладают самостоятельной ценностью, где не хочется пропускать утомительную болтовню... А игры, где сценаристы умудрились пройти по бритвенному лезвию между китчем и скучной болтовней, и

вспомнить–то почти невозможно, так они редки. А здесь все изобразительные средства работают именно на сюжет, двигают историю и не дают вернуться к обычной, серой и скучной жизни, где тебя никто не предает, не стремится убить и не претендует на мировое господство.

Как и положено хорошему боевику, здесь есть взрывы, перестрелки, погони и засады, разминирование, спасение людей и беседы с местными агентами. Есть все. Точно отмеренная доза юмора, кое–где грустинка, оттеняющая романтику шпионских страстей, и постоянно — та уверенность в себе, своей правоте и неминуемой победе добра над злом, которой так не хватает в реальном мире.

И пусть, пусть пока не научились интегрировать в одно целое сюжетные видеовставки и миссии, я уже с одинаковым интересом смотрю первые и выполняю вторые. Это — искусство.

Господин ПЭЖЭ

МАГИЯ СЛОВА

THE LONGEST JOURNEY

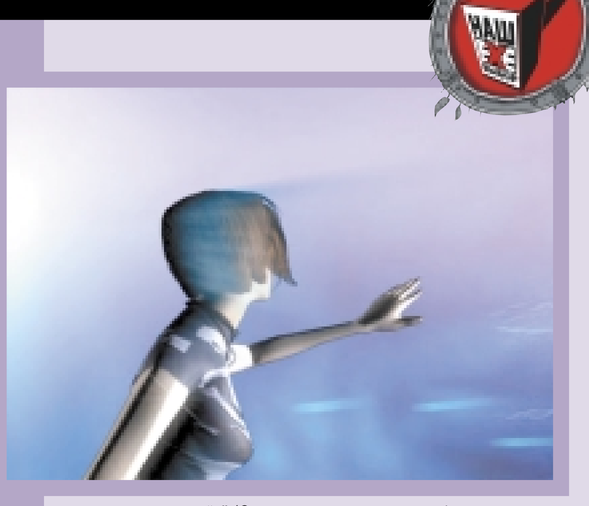
#6’00
www.longestjourney.com
Жанр: Квест
Разработчик: Funcom
www.funcom.com
Издатель: Empire Interactive
www.empire.co.uk
3

Разбудите меня среди ночи, по–дружески ткните кулаком в живот, помашите перед носом платком с хлороформом и тихо, чтобы никто кроме вас не услышал, спросите: “Старк?”. “Аркадия... — ответит вам полузадушенный голос. — Аркадия!” А затем я окончательно проснусь и поинтересуюсь, кто вы такой.

Случайному прохожему может показаться, что четыре диска — это слишком много даже для такого ненасытного жанра, как квест. Человек посвященный начинает мыслить категориями DVD. Сюжетная глубина The Longest Journey постигается не сразу и не окончательно: сначала вы ловите себя на горестном “Эх!..” по окончании пятидесятого архиинтересного разговора, спустя еще день обнаруживаете, что зашли в местную библиотеку просто так, почитать на досуге, а заканчиваете в постели, с грелкой на лбу и градусником в самом теплообменном уголке вашего организма, жалобно причитающим: “Ну почему она не стала Хранителе–е–е–ем?... Зачем она так постарела–а–а–а?!”.

Действительно, зачем? Эйприл Райан, самый детально проработанный персонаж за всю историю компьютерных игр, не ответит на этот вопрос. Она жила в Старке, она полюбила Аркадию, она спасла обе вселенные от неминуемой катастрофы, она видела столько чудес, что хватило бы на тысячу жизней... А теперь, состарившись, она живет в маленьком домике между мирами, рассказывает молодежи о своих приключениях, настойчиво об-

ЧТО, Я ИСПОРТИЛ ВАМ ВСЕ ПРОХОЖДЕНИЕ, РАССКАЗАВ КОНЦОВКУ? ПОДЕЛОМ. ГДЕ ВЫ БЫЛИ ВСЕ ЭТИ 9 МЕСЯЦЕВ?



ходя местоимение “я” (Эйприл, родная, разве тебе есть чего стыдиться?!), и делится воспоминаниями с пожилым ловеласом по имени Ворон. (Что, я испортил вам все прохождение, рассказав концовку? Поделом. Где вы были все эти 9 месяцев?)

Сейчас в Funcom’е утверждают, что не исключена возможность сиквела. Кто–то рад по уши, кто–то равнодушно пожимает плечами. А я прошу одуматься и тех, и других, и третьих. Умоляю вас, не разрушайте эту магию.

Михаил СУДАКОВ

ЛЮБОВЬ К ГАННИБАЛУ

ФАУСТ: СЕМЬ ЛОВУШЕК ДЛЯ ДУШИ

#3’00
Жанр: Квест
Разработчик: Arxel Tribe
www.arxel.com
Издатели в России:
Nival
www.nival.ru
“1С”
www.1c.ru
Издатель в Европе: Cryo Interactive
www.cryo-interactive.com
3

Говорят, когда сэр Энтони Хопкинс впервые услышал о “Молчании ягнят”, он спросил, не детская ли это книжка. Узнав в феврале 2000–го о существовании квеста под названием “Фауст: Семь ловушек для души”, я с готовностью вообразила образова-



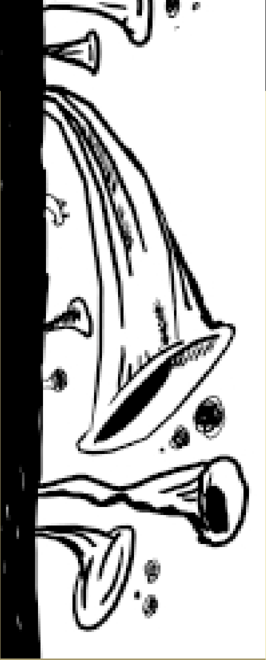
тельно-классический ужас, уныло произведенный на свет компанией, прославившейся единственной в мире игрой по мотивам оперы маэстро Вагнера.

Приглушенные краски, переживания и звуки вокруг меня, оцепеневшей от осознания того, что на основе анекдота о сделке с дьяволом, по индексу цитирования и заимствования уступающему разве что байке о кораблике, заплутавшем в Средиземном море, построена история совершенно нового звучания, небывалой энергии и остроты. Ее спектр из семи новелл серебристых и траурных тонов, пурпурного и золотого цветов, голубых и розовых оттенков мерцает тайной радугой. В этой адвенчуре речь идет о любви, ненависти и других вещах, обычных настолько, что те немногие люди, которые могут сказать о них хорошо, становятся не только знаменитыми, но и бессмертными. Самая запоминающаяся (и кровавая, конечно) — повесть о Лили и Джоди, сиамских близнецах. Интересно, скольким игрокам являлся по ночам простой кошмар их любви к укротителю тигров с редким именем Ганнибал?

Мало сказать, что персонажи “Фауста” необычны (укротителю и близнецам составляют компанию бутлегер, алхимик, художник и архитектор) и харизматичны. Пересечения линий их взаимоотношений на волшебной и страшной территории “Парка Мечты” намечены с той изобретательностью, а проведены с безошибочностью и изяществом, за рубежом которых перестают говорить о профессионализме и ведут речь о гениальности. Сценарист Стивен Карьор, без сомнения, один из самых талантливых драматургов современной адвенчуры, стоящий в одном ряду с Джорданом Мехнером и безымянным автором Discworld Noir. Радужный нимб вокруг головы его.

Маша АРИМАНОВА





ЛУЧШИЙ ЗВУК

ЗВУКИ ВЕЧНОСТИ

REALMYST

#1’01
www.realmyst.com
Жанр: Квест
Разработчик: Cyan
www.cyan.com
Издатель: Mattel Interactive
www.mattelinteractive.com

Считается, что вечность молчалива. На самом деле это не так.

География острова Мист проста: со всех сторон его омывает океан времени, и у каждого берега шумят воды разных эпох. Благодаря realMYST мы знаем, как звучит время луны, маяка, вечных эвкалиптов и крепости из стали.

Когда-то звучание предшествовало картинке, шум ветра над безрадостной землей оживлял редкие слайды. С трудом верится, что весь обволакивающий ансамбль realMYST в оригинальном Myst заменяли доморощенные эффекты (хрестоматийный случай с огненным гудением и шумом колес, бегущих по гравийной дорожке). И что они, несмотря на свою примитивность, справлялись с задачей ничуть не хуже рассчитанных в трех измерениях реверберации realMYST.

В Myst статичные изображения лишь следовали за звуком, в realMYST картинка и гул странных машин за ней стали полноправными партнерами. Но на самом деле секрет прост — это не эхо дикого острова, а отголоски земли вокруг городка Спокан, похожие на голоса вокруг любого маленького городка. Поскрипывание модели в колодце, шум электрогенератора, звуки гулких пещер и гротов. Звуки земли, которую вы могли знать если не в этой, то в прошлой жизни.

Вот звуки вечности. Плеск у пирса со старым кораблем, рев пламени в заброшенном здании с вентилями и шкалами, крик птицы над кирпичной башней и то ли музыка, похожая на ветер, то ли ветер, похожий на музыку...

Маша АРИМАНОВА







СОЛОВЬИ С ПРОПЕЛЛЕРОМ

CRIMSON SKIES

#11'00
www.microsoft.com/games/crimsonskies
Жанр: Аркадный авиасимулятор
Разработчик: Zipper Interactive
www.zipperint.com
Издатель: Microsoft
www.microsoft.com/games/

Теперь я хорошо понимаю несчастных деятелей киноискусства, фильмы которых присутствуют в девяти номинациях на "Оскар", а получают единственную статуэтку за "Лучший грим массовки". Crimson Skies могла бы с легкостью завоевать почетные призовые места в "Лучшем дизайне", "Лучшем сценарии", даже в "Лучшей графике". Потому как достойна. Но нет, единственное, чем судьба наградила доблестную команду Zipper и их воздушно-корсарский проект, — это медаль "За звуковую отвагу" второй степени.

Что ж, приходится довольствоваться малым. Редкая компьютерная игра может похвастаться высокопрофессиональной работой звукооператора и актеров, задействованных в озвучивании. Crimson Skies попала в число немногих счастливчиков. От начала и до конца, с момента инсталляции и до самой последней миссии, вас сопровождает его аристократическое благородие Воздушный Бой, начинающийся еще до запуска самой игры. Именно так: даже во время копирования на жесткий диск вы находитесь в центре жаркой авиасхватки — это Натан Захарий и его асы потрошат очередного федерала в паре спикеров вашего компьютера. Притом весьма убедительно: озорно, задорно, со вкусом.

ОТ НАЧАЛА И ДО КОНЦА, С МОМЕНТА ИНСТАЛЛЯЦИИ И ДО САМОЙ ПОСЛЕДНЕЙ МИССИИ, ВАС СОПРОВОЖДАЕТ ЕГО АРИСТОКРАТИЧЕСКОЕ БЛАГОРОДИЕ ВОЗДУШНЫЙ БОЙ.

Ведущий актер, играющий роль Натана в нашей компьютерной радиопьесе, тембром и темпераментом весьма и весьма напоминает небезызвестного Брюса Кэмпбелла, одно это дорогого стоит. Уверенным, твердым голосом он без тени сомнения ведет вас сквозь все неурядицы жизни воздушного пирата. Приправленные жизнерадостными комментариями брифинги дают исчерпывающую информацию о предстоящем задании. Что еще более приятно, звуковая поддержка на этом не заканчивается. Натан управляет своими подручными и в воздухе, адекватно и быстро реагируя на постоянно изменяющуюся боевую обстановку. Аудиотрек в Crimson Skies превратился в форму подачи сюжетной линии — крайне оригинальное решение для экшен-симулятора. Это даже лучше, чем мультипликационные ролики: ведь если с помощью видеоряда сюжет скармливается лишь дискретно, между миссиями, то музыкальный баритон Натана Захария остается с игроком в любой ситуации.

Разумеется, все остальные части звуковой палитры игры также находятся на своих высоких местах. Дробный стук авиационных пушек, мощное урчание и возмущенный кашель жадных до авиационного топлива двигателей, свист снарядов, крики подбитых пилотов и снобский акцент агрессивных британцев... Замечательная, необычайно качественная для компьютерной игры работа. Такое качество, скорее, характерно для телевизионной индустрии — кстати, не самый плохой образец для подражания.

Александр ВЕРШИНИН



САУНДТРЕК ГОДА

ОНА ПОЕТ

AMERICAN MCGEE'S ALICE

3

#2'01
www.alice.ea.com
Жанр: TPS
Разработчик: Rogue Entertainment
www.rogue-ent.com
Издатель: Electronic Arts Games
www.eagames.ea.com

В свихнувшемся мире American McGee's Alice поют самые неожиданные предметы. Там звучат стены, слезы и зеркала.

Я впервые услышала боевой рев Буджума и звук удара розовым фламинго по крикетному мячу. Я впервые слышала, как звучат несуществующие создания, что необычно и удивительно. Но это еще и страшно. Присутствие зла подобно щупальцам, пробившим ходы повсюду в Стране чудес; мы слышим его вдохи и выдохи сквозь червоточины сна.

Нельзя уловить ту грань, где из позвякивания колокольчиков и одышки паровых машин возникают необъяснимо атмосферные мелодии Криса Вренны. Граница размыта, точно во сне, где звуки повторяются, образовывают циклы, знакомые и неуловимые одновременно.

Пещеры American McGee's Alice наполнены постукиванием, звоном, скрипами и шипением. Звенящий фон похож на трели металлических сверчков. Иногда вторгается что-то еще, и я почти угадываю, что, но догадка оказывается ложной, потому что в ночном кошмаре невозможно определить принадлежность леденящего шороха. В ночном кошмаре тиканье часов способно оглушить, тогда как их бой едва слышен.

Был ли в American McGee's Alice звук, от которого мурашки бежали у вас по коже? А я прямо сейчас могу вспомнить целую дюжину.

Маша АРИМАНОВА



МЕДУЗЫ НА СОЛНЦЕ

THE SIMS

1

#3'00
www.thesims.com
Жанр: Симулятор жизни
Разработчик: Maxis
www.maxis.com
Издатель: Electronic Arts
www.ea.com

Музыка к играм для меня делится на две категории: ту, которую выключаешь сразу и навсегда, и ту, которой ПОЗВОЛЯЕШЬ звучать. Музыка для игр — это второй сорт. Десяток треков, записанных знакомым наркоманом за пару штук зелени. Саундтрек без игры, как медуза, выброшенная прибоем на теплый песок, — тает, растворяется, исчезает.

Да, было, конечно, было. Душным летом прошлого тысячелетия было модно ставить в машине саундтрек к увлекательной игре Carmaggedon. Концептуально. За несколько лет до этого момента я собирался в институт, гоняя на встроенном плейере легкий джаз из Transport Tycoon.

Музыка к играм не должна иметь самостоятельного значения. Музыка — часть игры, ее дыхание. Они одно. Цепкий эмбиент из X-COM не выпускал из своих объятий даже во сне. Или контекст-ориентированные варварские напевы в Shogun: Total War… Но вытащи эту музыку на свет, и очарование исчезнет. A Fear Factory останется.

Когда компьютерные игры и кино наконец-то станут близнецами-братьями, выбирать номинантов станет значительно проще. Автоматические звукорежиссеры сплетут музыкальную паутину в режиме реального времени, ориентируясь исключительно на происходящее в игре. Но пока этим занимаются люди, и у некоторых из них это получается лучше, чем у других. Легко писать саундтрек для игры, в которой мускулистый молодой человек со сросшимися в улыбке зубами отрывает головы зеленоватым порождениям вашего ночного кошмара. Еще проще сочинить что-нибудь для космической саги с элементами лазерного шоу или для гонок на Subaru Impreza WRX. А вот что должно звучать во время игры, которая скучна, как жизнь обывателя?

Джерри Мартин (Jerry Martin), главный человек в Maxis по музыке и звуковому сопровождению, знает об этом все. Его предыдущая работа, саундтрек к SimCity 3000, приобрел едва ли не большую популярность, чем сама игра, — Electronic Arts выпустила музыку отдельным диском и неплохо на этом заработала. В следующем своем альбоме, The Sims, Мартин (и 37 его соавторов — это не шутка) полностью поменял стилистику. В игре звучит все подряд: ретро 50-х годов, чистая и прозрачная фортепьянная музыка в стиле "нью-эйдж", легкий джаз, классика, рок и даже "кантри", которое на самом

деле “блю–грасс”. Треки ловко меняются в нужное время, играют друг с другом и в какой–то момент (о, чудо!) врастают в игру так крепко, что уже непонятно — слышишь ты этот джаз из своих “пищалок” на столе или из тех огромных колонок, которые твой герой вчера с гордостью водрузил в центре гостиной. Фортепьянная тема — неземной красоты, самая сильная часть альбома. Кажется, вот–вот городок сорвется с места и улетит в небо вместе со всеми домами, настолько чисто, честно и просто это звучит. Даже сквозь плотно закрытую дверь саундтрек The Sims уверенно конкурирует с телеприемником в соседней комнате, вынуждая домашних спрашивать: “Что это там у тебя?”. Всего лишь музыка из игры, родные. Лучший игровой саундтрек–2000.

Олег ХАЖИНСКИЙ

РОЗА ПУСТЫНИ

DIABLO II

1

##8, 9’00
www.blizzard.com/diablo2
Жанр: Action/RPG
Разработчик/издатель: Blizzard
www.blizzard.com

Вы слышали песню Стинга Desert Rose? Помните, как органично смотрится и слушается восточно–западный дуэт? Когда я играл в Diablo 2, меня постоянно преследовал этот образ: за двумя соседними микрофонами — небритый европеец, только что вылезший из блестящего автомобиля и повторяющий магическую фразу, упирая на ритм и рифму, и загадочный восточный человек, явно недавно работавший муэдзином и сохранивший сказочный голос и уникальное чувство мелодии. Один уверенно ведет мелодию вперед по гладкому шоссе, утапливая педаль в пол, а второй летает вокруг, заполняя пространство фрактальными хитросплетениями размерности 2.84. Мир замирает и слушает.

Если почитать в нашем “Полигоне” (откройте ноябрьский и январский номера!) пространные объяснения, откуда композитор Мэтт Ульмен взял тот или иной сэмпл, что он с ним делал и как именно его потом использовал, возникает ощущение, что музыка — это нечто вроде строительства, пардон, туалета системы “сортир” на даче. Берется все, что попадается под руку, ведро гвоздей и пара часов времени, все перемешивается — и горделиво возвышающаяся конструкция перед нами. У такого сравнения даже есть некая логика: взгляните, СКОЛЬКО треков в Diablo 2 (столько нормальный человек за всю жизнь не напишет). Так что — дешевое ремесленничество и сборка из готовых сэмплов стандартных мелодий типа “умца–умца”? А вы сами–то как думаете?..

Я не музкритик, и мне не нужно никому объяснять, где источник моей любви. Я просто люблю эту музыку и буду слушать ее долго–долго.

Господин ПЭЖЭ

ЛЕГКО ПИСАТЬ САУНДТРЕК ДЛЯ ИГРЫ, В КОТОРОЙ МУСКУЛИСТЫЙ МОЛОДОЙ ЧЕЛОВЕК СО СРОСШИМИСЯ В УЛЫБКЕ ЗУБАМИ ОТРЫВАЕТ ГОЛОВЫ ЗЕЛЕНОВАТЫМ ПОРОЖДЕНИЯМ ВАШЕГО НОЧНОГО КОШМАРА.



МАСТЕРСТВО

JOHN ROMERO’S DAIKATANA

2

#6’00
www.daikatana.com
Жанр: FPS
Разработчик: ION Storm
www.ionstorm.com
Издатель: Eidos Interactive
www.eidosinteractive.com

Постоянный исход персонала из ION Storm, о котором вы все, конечно же, наслышаны, не мог не повлиять на Daikatana. И в том, что игра не осталась совсем незамеченной, заслуга скорее Game.EXE, чем Джона Ромеро (признайтесь, кто из вас стал бы играть в Daikatana, не прочитав добродушную рецензию бородатого шотганоносца?). Но не все прогнило в королевстве ионном. Daikatana стонала от царящего вокруг хаоса, а ее саундтрек, вопреки всему, цвел и пах.

Сначала в команду ION Storm влился человек, на своих плечах вытащивший Первую Большую Ошибку Ромеро, стратегию Dominion: Storm Over Gift 3, из–под обломков рухнувшего на игру небоскреба критики и неприязни и, по сути, избавивший ее от заслуженного забвения. Уилл Локонто (Will Loconto), чью музыку вы слышали в вышедшем из–под пера Third Law психоделическом боевике KISS: The Psycho Circus, написал для Daikatana ровно половину самых значимых композиций и... ушел делать другую игру.

Подоспевшая смена в лице Уилла Невинса (Will Nevins) не подвела и показала, что способна на очень многое, идеально дополнив своим гипнотически обволакиваю–

щим звуком электронный ураган мелодий Локонто. Эти двое отлично сработались бы, вот что я вам скажу.

Достаньте из комода "Дайкатану". Запустите игру и включите музыку погромче... Вы почувствуете драйв. Вы ощутите романтику. Вы услышите восторг. Уловите печальную нотку, сделаете глоток ностальгии, обретете нирвану. Это не музыка для игры, это игра ради одной лишь только музыки. Это настоящее, что бы ни говорили идейные противники, искусство, пронизанное мастерством вложивших в него душу людей.

Михаил СУДАКОВ

P.S. Стэн, Эл и Роберт (Stan Neuvo, Al Chaney, Robert Owens), огромное спасибо и вам. Ваш вклад не столь велик по объему, но не менее значим.

СТРОЕВОЙ ПОД ЭЛЕКТРОГИТАРУ

RED ALERT 2

#12'00
www.westwood.com/games/ccuniverse/redalert2/index.html
Жанр: RTS
Разработчиг: Westwood Studios
www.westwood.com
Издатель: Electronic Arts
www.ea.com

Свирепо урча и подпрыгивая на ухабах, несется сквозь снега стадо железнобоких носорогов. Случайные полярные медведи, завидев неместных, на всякий случай в панике ретируются за линию горизонта и провожают незваных гостей опасливым взглядом. Это даже не охота. Это травля запуганного врага. Наконец, в поле зрения появляется неприятель. Хищно вращая башнями и лязгая гусеницами, злобные твари вламываются во вражеский строй и, по-берсеркерски невзирая на потери, начинают свое черное взрывоопасное дело. А над всем этим звучит музыка... И какая музыка, доложу я вам!

Выступая перед своим сосисколюбивым народом, отец мирового фашизма некто А.Шикльгрубер (ака Гитлер) всегда использовал один испытанный трюк. Начиная свою речь негромко, он постепенно накручивал децибелы и под конец срывался на крик, тем самым доводя слушателей до экстаза. Трудолюбивые немцы стремительно преображались, прямо на глазах превращаясь в толпу безумцев, готовых на все ради своего фюрера.

При прослушивании саундтрека Red Alert 2 создается впечатление, что Фрэнк Клепаки (Frank Klepacki), в течение десятка лет являющийся единственным штатным композитором Westwood Studios, знал этот прием и умело им пользовался. Иначе как бы ему удалось сочинить такие сногсшибательные и заводящие с пол-оборота композиции, наделив их тем, что сейчас модно называть иностранно-непонятным словом "драйв"? Для примера возьмем трек "Blow It Up" (весьма говорящее названьице, а?). Начинается он, скажем так, еле слышно. Прямо как затишье перед бурей, которая обрушится на нежные и розовые уши игроков через минуту, когда звуковая волна разовьется в настоящее всеуничтожающее цунами. Оно с силой сомнет и откинет в сторону любые сомнения, сохранив в мозгу единственное желание: смести все с лица земли, оставив после себя свежевспаханное поле, обильно удобренное чьими-то бренными останками. Рррразорву!

Внезапно воцаряется тишина — идет смена трека. Появляется время спокойно оценить ситуацию и просто расслабиться. Впрочем, ненадолго. Господа, здесь какой-то гипнотический эффект! Музыка подхватывает упирающегося и настроенного на мирный лад меня, резко куда-то тащит и... Вот я уже пляшу под индустриально-сэмплированную дудку RA2: со злорадной ухмылкой погоняю мышкой спрайтовые легионы, активно размазывающие вражескую базу тонким слоем по периметру, чуть ли не с гиканьем ношусь по всей карте за единственным уцелевшим юнитом и с мрачным удовлетворением откидываюсь в кресле... Вы не задумывались, насколько здорово вплетаются взрывы и пулеметные очереди в эти мощные и насыщенные любовью к разрушению рифы и лупы? Насколько правилен визг и лязг покореженного металла? Он кажется мне наиболее подходящим к очередному аккорду. Вот она — правильная музыка. Вместо нот в ней выстрелы, а позицию скрипичного ключа занял недобро целящийся в вас Apocalypse Assault Tank с тремя лычками. Она мелодична настолько, насколько может быть мелодичен настоящий industrial, напоминающий мне звуки родного предприятия и прокатного стана в частности. Она просто извергается в окружающую реальность, наполняя усталого меня энергией и заставляя добить врага.

ПОМИЛУЙТЕ, НУ КОМУ В НАШЕ ВРЕМЯ ИНТЕРЕСНО УСТРАИВАТЬ ЗВЕРСКИЙ RUSH ЗАЗЕВАВШЕМУСЯ ОППОНЕНТУ ПОД ЗВУКИ МУ В ИСПОЛНЕНИИ, ПРОСТИТЕ, БРИТНИ СПИРС?

Бог ты мой, да эти треки создают половину игровой атмосферы! Нет музыки — нет и RA2. Помилуйте, ну кому в наше время интересно устраивать зверский rush зазевавшемуся оппоненту под звуки му в исполнении, простите, Бритни Спирс? Гораздо приятнее врубить "Hell March 2" (см. нынешний диск!), выкрутив громкость до соседнего двора, и под многоногий топот кирзачей и задиристые выкрики зажарить супостата расклонированными труперами имени Теслы.

Старушка Westwood, являющаяся если не мамой, то уж точно двоюродной бабушкой всем стратегиям в реальном времени, пригрела у себя под крылышком действительно талантливого парня. На мой взгляд, Фрэнк является самым-самым среди вествудовцев. Вот человек, который не позволяет себе самокопирования, — всякий раз его музыка звучит по-другому. И вместе с тем все его композиции одинаково хороши. Древнемидишную "Rise of the Harkonnen" и суперсовременный "Hell March 2" разделяет пропасть в 9 лет, но я с равным удовольствием слушаю и первую, и вторую. Уже который год, начиная с появления на моем мелкокалиберном винчестере той самой "Дюны-2", г-н Клепаки заставляет меня вцепиться в хвостатую и азартно сеять ненастоящую смерть и нарисованное разрушение, в очередной раз что-то там кому-то и где-то доказывая.

А посему — вот вам за труды, товарищ композитор, заслуженная награда. Распишитесь в получении.

Александр МЕТАЛЛУРГИЧЕСКИЙ



ЛЕВАЯ РЕЗЬБА

ОШИБКА ПРИРОДЫ

MAJESTY (THE FANTASY KINGDOM SIM)

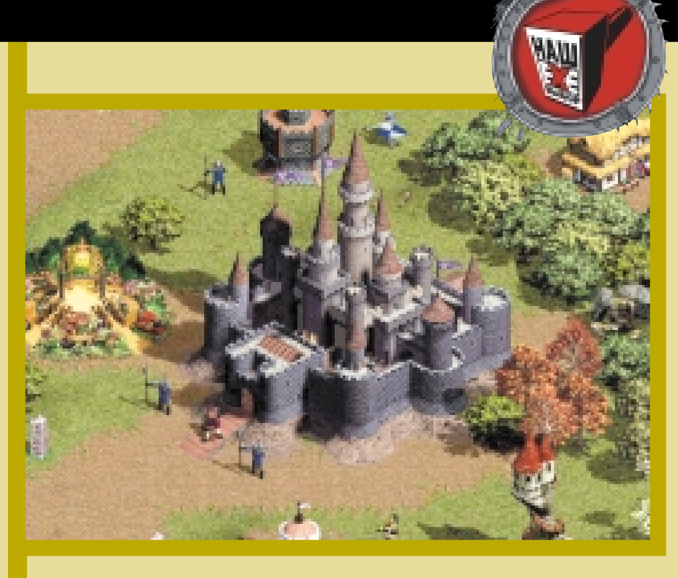
#5'00
www.majestyquest.com
Жанр: RTS
Разработчик: Cyberlore
www.cyberlore.com
Издатель: Hasbro Interactive
www.hasbro.com/home.html

Компьютерная игра Majesty — результат брака на производстве. Ураган невиданной силы, обрушившийся год назад на берега Тайваня, нанес серьезный урон промышленности и, в частности, вызвал получасовую остановку линии по производству WarCraft-клонов на Fab 14. Примечательно, что стоящая рядышком Fab 15, на которой вот уже пять лет выпускают Command & Conquer-клоны, совершенно не пострадала. В результате этой страшной трагедии десятки тысяч южных корейцев остались без игр, были сорваны сроки многих европейских и американских поставок, что в итоге в значительной степени сказалось на дате выхода Black & White.

А когда конвейер запустили, машина более двух часов выдавала лишь водоросли, мелкорубленый картон (специалисты полагают, остатки упаковки) и выпуски "Героев меча и магии" (от пятьдесят второго и выше). Линию уже хотели остановить, как вдруг на ленте показалась коробка Majesty — игры, которая играет в себя сама.

Так, из-за обыкновенной ошибки ребята из никому неизвестной команды Cyberlore, ранее зарабатывавшие на жизнь созданием дополнительных миссий для HMM2, разгрузкой вагонов с кислой капустой и производством аддонов к WarCraft 2, вдруг стали обладателями "Левой резьбы-2000", получили мировую известность и кучу денег в придачу.

Ничем непримечательный WarCraft-клон, совершенно не отличающийся по внешнему виду от тысяч единоверцев, приобрел фантастические свойства: все населяющие игру юниты вышли из-под контроля играющего и разбрелись кто куда. Всяческие попытки обвести хоть кого-то в рамку (мы даже не употребляем здесь слова "послать") заканчиваются полнейшим провалом. Заполучив свободу, юниты стали называть себя "героями", создали весьма замысловатую систему ценностей и стали в рамках этой системы сосуществовать. Лишившийся волшебной рамочки игрок стремится всеми силами привлечь внимание героев к своей теперь уже скромной персоне.



Он строит гильдии, чтобы героям было где ковать свой профессионализм, таверны, в которых герои отдыхают после прогулок на свежем воздухе, магазины и рынки, где герои могут купить новый меч или пучок лекарственных трав.

В принципе, делать это все вовсе не обязательно — никто не просит играющего (он, кстати, Король) об этих услугах, герои просто найдут себе другое королевство, где мед слаще и налоги меньше. А вскоре из леса, методично размахивая топорами и изрыгая огонь, выйдут создания тьмы и сравняют ваш замок с землей.

Majesty — это игра победившего Буратино. Просто однажды ночью кто-то перерезал все карабас-барабасовы ниточки, и труппа, согласная отныне работать только за материальное вознаграждение, сделала ноги. В простых миссиях игра обнаруживает потрясающий эффект: для победы не требуется вмешательства игрока! Вы можете с полной самоотдачей развешивать на каждом замеченном монстре вымпел "награда за голову 1000 золотых" и заниматься строительством новых помещений для героев, а можете выключить монитор, уйти на кухню и полчаса болтать по телефону с любимой девушкой. Результат будет совершенно одинаковым: герои в погоне за опытом и уровнями самостоятельно перебьют на карте все живое.

После зубодробительных RTS последних лет, в которых разработчики соревнуются в преодолении десятитысячного барьера (юнитов на одной карте), Majesty видится просто раем. Это WarCraft для тех, кто очень хочет, но уже не может играть в WarCraft. Несомненно, самая блестящая попытка перевернуть все с ног на голову. Заметьте, никто даже не пытался играть с формой: цветовой палитрой, "членистоногостью" монстров, никто не баловался с 3D, обошлось даже без экспериментов с сюжетом. Игра банальна до ужаса, но... работает совершенно по новым законам. Диаметр и шаг резьбы не изменились. Только крутить теперь надо в другую сторону.

Те, до кого дошло, ждут сейчас дополнительные уровни, Northern Expansion. Ребята вновь вернулись к тому, чем занимались всю жизнь: к кислой капусте и вторым частям. Синоптики, впрочем, уверяют, что в конце года над Тайванем снова ожидается ураган... Интересно, какой еще игровой жанр везунчики из Cyberlore заставят крутиться в обратную сторону?

Олег ХАЖИНСКИЙ

ЛУЧШАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

СУЩЕСТВОВАНИЕ

MESSIAH

2

##4, 5'00
www.messiah.com
Жанр: Action
Разработчик: Shiny
www.shiny.com
Издатель: Interplay
www.interplay.com

Экшены, аркады и прочие подвижные игры учат нас бережно обходиться с собственным организмом. Не стоит подставлять его под пламя огнеметов, взрывы пластической взрывчатки и выстрелы гарпунов; не следует сбрасывать с большой высоты и насаживать на шипы, уютно расположившиеся внизу; не рекомендуется перемалывать в мясорубке.

Пока вверенное нам тело в порядке, существование гарантировано, руки и ноги не подведут, череп надежен, как шлем космического скитальца.

Но бог ты мой! Похоже, Дэвид Перри и прочие извращенцы из Shiny заперли нас в мясной структуре пухленького и розовощекового серафима, да и оставили здесь навеки. Какая ужасная, отвратительная игра! Вы сознаете, что на всем протяжении Messiah, странствуя через все ее красоты, ловушки, сражения, аркадные прыжки и полеты, мимо контейнеров с пятипалой системой самоуничтожения и ракетных турелей в застекленных колпаках, безвылазно пребывали в мерзком теле розового ангелочка?

Верное замечание, что,играя в Messiah, мы также побывали в шкуре полицейского, техника, повстанца, мутанта, полководца и ученого, живущих в причудливом и логичном мире будущего, мрачной техногенной вселенной небоскребов и силовых полей, где правит жестокий бог, не отменяет этого ужасного факта. Нам попался какой-то несчастный серафим — и мы вселились в него, с повадками личинки пришельца прозмеившись по полу и проникнув в тельце, полыхнув микропротуберанцем. А потом уже серафим с разбегу врывался в тела ученых, полководцев, повстанцев и техников, был крысой и монстром, полицейским и преступником, в хаосе сражений успевал побывать и на той, и на другой стороне. Серафим в чужом теле, лопающемся по швам, и мы в теле серафима — чудовищная матрешка паразитического существования.

Сначала умирает внешняя оболочка: то взрывается, не выдержав мощи божественного послания, голова, то ее сгрызают мутанты, то мы случайно роняем ее в реактор, то ее сжигают из огнеметов или насаживают на гарпун собственные коллеги. Потом умирает серафим.

Фраг СИБИРСКИЙ

ОНИ ЖИВУТ

ФАУСТ: СЕМЬ ЛОВУШЕК ДЛЯ ДУШИ

1

#3'00
www.nival.ru/rus/faust_info.html
Жанр: Квест
Разработчик: Arxel Tribe
www.arxel.com
Издатели: Nival Interactive/"1С"
www.nival.com / www.1c.ru

На отечественном рынке локализаций сложилась презабавная ситуация. Кое-кто ошибочно полагает свое странное чувство юмора изящным, заваливая игроков низкопробными "авторскими переводами". Другие считают совершенно лишним приглашать для озвучивания игры профессиональных актеров, довольствуясь помощью соседей по офису.

Остается лишь "Нивал", с самого начала своей локализаторской деятельности поднявший планку на недосягаемую для других высоту: переводят здесь по большей части квесты и другие "разговорные" игры. Можно с легкостью привести массу удачных примеров их прошлогодней работы, однако больше всего запомнился, разумеется, именно "Фауст" — игра, малейшая фальшь в локализации которой грозила работникам пера и микрофона мучительной смертью от наших рук. И в "Нивале" были об этом прекрасно осведомлены...

Результат, надо заметить, оказался очень близок к идеалу. Если абстрагироваться от довольно большого количества английских слов в разного рода записках, письмах, книгах и так далее (разумеется, вся эта графика сопровождается либо русским текстом, либо закадровым переводом), то зачастую начинает казаться, что ни Cryo, ни Arxel Tribe к НАШЕМУ "Фаусту" не имеют ровным счетом никакого отношения. Уж больно гладко ложатся голоса Мефистофеля, Калинки, Фауста и других персонажей на полотно игры (актеры, переводчики, браво!).

Тексты пропитаны фанатичным профессионализмом, поэтические строчки остаются стихам (не стишками, боже упаси!), а эти голоса слышатся даже после прохождения игры. До сих пор помню печальную, тоскующую по снегу Калинку. Я поражаюсь спектру эмоций Мефистофеля и тому, с какой легкостью его голос меняет настроение: от откровенной злости до почти спокойного ехидства, от иронии до нежности, от увещевания до раздражения. Я знаю КАЖДЫЙ из этих голосов, я даже сейчас по единственной короткой фразе могу определить ее владельца, время и место, где она была произнесена.

Михаил СУДАКОВ

РАЗРАБОТЧИК ГОДА

В ГЛАЗНОЕ ЯБЛОЧКО

1 IO INTERACTIVE

www.ioi.dk

Главное оружие разработчиков — имя и боевой опыт. Завоевав первое и располагая вторым, они не имеют проблем с поиском издателей (Sirtech — загадочное исключение из правила), обладают достаточными для ведения сразу нескольких проектов ресурсами. Сермяжная правда состоит в том, что редкие девелоперские птицы перелетали Днепр с берега полной неизвестности до берега головокружительной славы за один мощный взмах крыльями. IO Interactive смогла.

Проект Hitman: Codename 47 в один миг материализовал IO в пантеоне славных олимпийцев жанра FPS/3DPS, самом продвинутом и плотно забитом местечке игровой индустрии, где IO с легкостью подвинула многоуважаемых мэтров id (Quake) и Epic Games (Unreal Tournament), отдавив попутно больные мозоли и отправив на отдых осуществлявших слабые телодвижения организовать собственный поджанр Looking Glass (Thief) и Irrational (System Shock). Hitman впитал все лучшее, что только витало в воздухе. Плюс собственная неповторимая внешность, плюс самая правдоподобная физика, плюс набор роскошных по своей правильности концептов.

Создатели Hitman первыми осознали интересный факт: профессиональный киллер–контрактник еще никогда не становился героем компьютерной игры. Они не побоялись пойти против мнимых правил хорошего тона, негласно запрещавших сажать уголовников, пусть и интеллигентных, во главе стола. Да, морпех зверски убивает сотни, но ведь он хороший парень и борется за правое дело — что по голливудским канонам оправдывает любые действия.

Зато Hitman борется за благополучие собственного банковского счета. Притом работает настолько тонко, умно, красиво, что вызывает в миллион раз больше симпатий, чем очередной безымянный спаситель планеты Земля.

IO создала с нуля собственный графический движок, зарядила его убедительной физикой, приправила сложнейшим AI, снабдила набором интереснейших с точки зрения дизайна уровней. На Западе подобных индивидуумов называют self–made man — сделавший сам себя. Что дальше? Будем надеяться не столько на Hitman 2, сколько на новые оригинальные идеи IO в отвоеванном и закрепленном ими же жанре Thinking Shooter. Если не они, то кто?

Александр ВЕРШИНИН

ПРОФЕССОР КРИМИНАЛЕ

2 SHINY

www.shiny.com

За 7 лет своего существования Shiny произвела на свет всего 6 игр, из них две — в прошлом году. Вспомним поименно: Earthworm Jim (все мыслимые форматы), MDK (PC), Stunt Copter и Wild 9 (PSX), Messiah и Sacrifice (PC).

Игры, к которым другие могли бы идти всю жизнь, выпускались Дэйвом Перри (Dave Perry) с интервалом в полгода: раз — ядовитый укус ангела, вторжение похитителя тел; два — карнавал ловцов душ под черным небом, кислотный трип среди языческих Стоунхенджей. Это был золотой век Shiny, дальше, насколько мы видим, будет многомесячный застой. С такой продуктивностью, на износ, в предчувствии (промежуточного?) финиша — пулеметные очереди шедевров — работал раньше только Bullfrog. Где теперь тот Bullfrog?..

Заслуга Перри (что такое Shiny без Перри — вопрос открытый, и в свете происходящего с Bullfrog закрывать его совсем не хочется) не только и не столько в банальном новаторстве (новаторов таких без издателей — хоть ешь противоестественным образом), но скорее в умении упаковать масскульт в обертку ультрарадикального андерграунда (или наоборот); одновременно польстить умственным способностям массовой публики и кинуть кость персонажам более взыскательным, которым покажи ангела — ассоциаций с аллюзиями не оберешься.

Здесь прошлогодние творения Shiny (все–таки пока с Перри) обнаруживают все черты сходства с современной британской словесностью, всеми этими Малькольмами Брэдбери, Джулианами Барнсами и Йенами Мак–Юэнами: чемоданы с двойным дном, сейфы с двумя отделениями. До первого (вкусной обертки, внешнего фикшна) доберутся все, кто даст себе труд перевернуть титульный лист. До второго (аллюзий, авто– и не автоцитат, сверхидеи) случайная публика вряд ли докопается — здесь пастбище для персон, куда более включенных в процесс. За такое дают вкусные “букеры” и платят крупные гонорары, на такое пишут упоенные рецензии в авторитетной прессе, — видите проекцию? Основная проблема

в том, что Алексов Гарлендов в одном Ист-Энде — как тараканов на среднемосковской кухне, а Перри — один (ну, почти) как перст, по каковой причине его играм гарантированы приличные продажи и оценки в размере не менее девяноста пяти процентов от максимального количества баллов.

Еще одна деталь: прижатые к земле гнетом восторженных отзывов коллег, редкие вольтерьянцы рискнут возвысить голос против дэвидовых эпохалок. Бриллианты вечны, и все такое: "непохожие" игры, представленные публике в основном в исполнении Shiny, стремительно обрастают гранитом и мрамором ценных пород, и рецензент, рискующий указывать на их (объективные) недостатки, неожиданно для себя оказывается в роли уличного хулигана, кидающего тухлые яйца в священную статую Лукича у райкома комсомола. Тоже ведь уметь надо.

Поэтому — не только за свежесть помысла и полет фантазии. И даже не за наличие у Перри невероятной красоты секретарши явно гишпанских кровей. А за то, что Shiny пока одна такая (команда Lionhead, несмотря на наши одобрительные заклинания, на церемонию опоздала).

Андрей ОМ

2 ОПЕРАЦИЯ "БГ"
BIOWARE

www.bioware.com

Наши любимые канадские доктора, кажется, окончательно решили работать не по специальности. Если после их первого проекта, Baldur's Gate, будущее Bioware и было под сомнением, то сегодня к нему, к будущему, никаких вопросов быть не может. Оно безоблачно и очень, очень счастливо. Всего лишь после пары успешных проектов (BG и BG2) компания была единодушно признана самым перспективным разработчиком ролевых игр на рынке. Блокбастер Baldur's Gate 2 превзошел все ожидания поклонников жанра: он оказался больше, динамичнее, сильнее своего предшественника (к слову, почти подобравшись к нашей "Лучшей игре-2000"!).

Bioware вложила массу усилий и в раскрутку своего фирменного движка Infinity, послужившего фундаментом для целой серии гиперуспешных РПГ от своего бессменного издателя — Interplay. Planescape: Torment и Icewind Dale (с вкусными аддонами) оправдали усилия медицинских работников на программистском поприще и помогли еще прочнее встать на ноги в финансовом плане.

MDK 2 — вот единственный сомнительный шаг в истории Bioware. Команда посчитала себя достаточно опытной для того, чтобы покинуть охваченные BG-эйфорией ряды ролевиков и обратиться к более широкой аудитории. Причем не с чем-нибудь, а с собственноручно изготовленным продолжением легендарного (не преувеличение) хита Shiny, фирмы крайне странной с любой точки зрения. Почерк Shiny повторить невозможно, секрет успеха ее проектов не поддается целенаправленному анализу и тем более копированию. MDK 2 получилась красивой, забавной, но совсем не похожей на любимый нашим братом Murder Death Kill. Разве могут Max, Dr. Fluke Hawkins & Kurt стать ему полноценной заменой?

К нашему и своему собственному счастью, Bioware не потеряла ориентацию в игровом пространстве. Ее следующая РПГ, получившая название Neverwinter Nights и находящаяся в разработке уже больше года, считается одним из самых многообещающих и продвинутых в плане технологии и дизайна проектов в своем жанре. Верной дорогой идете, товарищи медики!

Александр ВЕРШИНИН

РАЗ — ЯДОВИТЫЙ УКУС АНГЕЛА, ВТОРЖЕНИЕ ПОХИТИТЕЛЯ ТЕЛ; ДВА — КАРНАВАЛ ЛОВЦОВ ДУШ ПОД ЧЕРНЫМ НЕБОМ, КИСЛОТНЫЙ ТРИП СРЕДИ ЯЗЫЧЕСКИХ СТОУНХЕНДЖЕЙ.

3 ВЕРЮ
FUNCOM

www.funcom.com

"Помимо онлайновых Java-игр, Funcom занимается еще и проектами для PC и PlayStation", — гласит гордая надпись на сайте этого номинанта. Подумать только! Увы, из ПК-продуктов Funcom'у похвастаться особенно нечем: вышедший месяц назад No Escape не оправдал наших надежд, а грандиозная (в теории) MMORPG Anarchy Online еще не появилась на свет, находясь сейчас в статусе бета-версии. Успех на персональных компьютерах пришел к этой норвежско-ирландской компании лишь с выходом The Longest Journey — по нашему скромному мнению, одного из самых красивых и проникновенных квестов в истории.

Но PC и PlayStation не всегда были прибежищем для основанной в 1993 году компании. Когда-то в Funcom активно занимались изготовлением игр и портов для Sega CD, Megadrive, SNES и других приставок: так на свет появились улучшенные версии Samurai Shodown и Fatal Fury Special (это, о мои слепые в своей моноплатформенности друзья, не что иное, как цвет и краса плоских рисованных файтингов), весьма приятный диснеевский платформер Pocahontas и кое-что еще.



В данный момент безумно занятые тестированием АО и своих онлайновых покеров–и–шахмат фанкомовцы не строят далеких планов на будущее: в их умах периодически возникают мысли все–таки сделать продолжение TLJ (несмотря на сотню посланных мною угрожающих писем!) и заняться разработкой игр для Xbox.

Мы верим в эту компанию — люди, поразившие мир "Путешествием длиною в жизнь", просто не могут взять и растерять всю свою креативную энергию. Давайте просто пожелаем им удачи и будем следить за новыми анонсами. В надежде, что когда–нибудь среди них появится еще один великий квест.

Михаил СУДАКОВ

ИЗДАТЕЛЬ ГОДА

3 СУДЬБА АРХИТЕКТОРА
ARXEL TRIBE

www.arxel.com

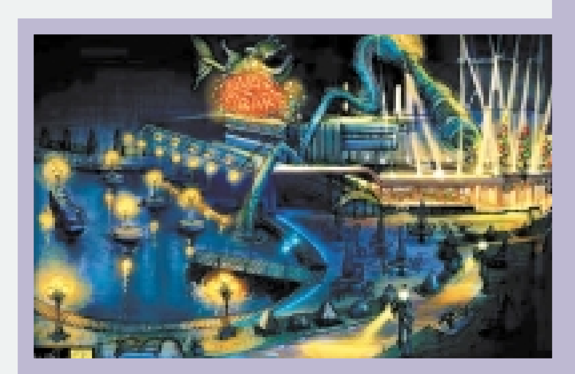
Однажды компания профессиональных архитекторов решила создать квест. Они спроектировали его тщательно, со всеми арками, фронтонами, портиками, декоративными лопаточками, карнизами и балконами, строили точно по плану и сдали в кратчайшие сроки, продали сорок тысяч копий во Франции, после чего сказали себе, что квест получился плохой.

Сказали, что замысел был прекрасен, но убили его уродливая кладка стен, потрескавшееся стекло, потускневшая позолота украшений. Технические ограничения — к этому архитекторами не привыкать.

С тех пор они ищут материал, который не тускнеет. Точно детективы, они проникают в тайны Альфреда Хичкока и строят дворцы посреди пустыни — будто демоны арабских ночей. От горизонтов Пауло Коэльо они бредут к подножию Вагнера, их равно интересуют и циклы королевской династии, и тень на киноэкране, и путь паломника, и бесчестие крестоносца.

Иногда кажется, что они делают один и тот же великий квест, необозримый, как круг вечных селений, и прекрасный, как туманная долина с водопадами. Кажется иногда, что они возводят единое целое, как герой самой знаменитой их игры — Теодор Мор, профессиональный архитектор из "Фауста", построивший "Парк Мечты", страну адвенчуры, где пространство и время — загадка.

Маша АРИМАНОВА



1 БОЕВЫЕ ЗУБРЫ
INTERPLAY

www.interplay.com

Когда–то зубры (индустрии) водились в изобилии и совершенно ничего не боялись. В этом состояла их главная ошибка — белого человека с ноутбуком под мышкой следует опасаться. В результате, сегодня эти бесстрашные могучие животные оказались на грани вымирания: они слишком активно бодались, пытаясь скушать друг друга. Дождались, негодники — пришел хомяк из другого бизнеса и съел их всех, почти всех.

Interplay выжила. К счастью, не из ума. Любимая компания по–прежнему занимается как издательской, так и девелоперской деятельностью. Что еще более приятно, сейчас Interplay является почти монопольным (!) производителем лучших ролевых игр. Производителем или издателем.

Что было раньше? Alone in the Dark, Blackthorne, оба проекта Fallout, MDK, The Lost Vikings и масса РПГ, перечислять которые неразумно по соображениям экономии журнальной площади. Все они — наша золотая классика. Чуть позже, уже во времена здрав(цар)ствования Game.EXE, Interplay наградила нас роскошной подборкой хитов. Среди них обе части Baldur's Gate, все Carmageddon, Descent и Descent: Freespace, Die by the Sword, Earthworm Jim, Giants, JA2, Kingpin, Messiah, Planescape: Torment, Sacrifice и многие, многие другие НАСТОЯЩИЕ игры. А вот о самозабвенном увлечении компании непонятной простому русскому человеку тематикой Star Trek, пожалуй, скромно умолчим.

С момента основания в 1983 году Interplay приобрела щедро одаренную талантами и наградами Shiny, организовала специализированное ролевое отделение Black Isle Studios. Что самое приятное, компания до сих пор сохраняет относительную независимость, тогда как ее одногодки и однокашники вроде Sierra были куплены более крупными игроками рынка и до сих пор находятся в стадии творческой неразберихи.

Самой главной задачей для Interplay теперь будет удержать, отстоять собственные завоевания. Не потерять тесный контакт с выкормленной на руках Bioware, не дать "золотому мальчику" Дэйву Перри сотворить какое–нибудь неразумное чудачество. В общем, оставаться в форме. Судя по подборке находящихся в разработке релизов, Interplay и не собирается праздно возлежать на печи. Fallout Tactics, Neverwinter Nights — эти названия, без всякого сомнения, известны вам не меньше нашего. Ну а о самых новых проектах вы, как всегда, узнаете из .EXE.

Александр ВЕРШИНИН



ДЕБЮТ ГОДА

СТОПРОЦЕНТНЫЙ ПСИХ!

INVICTUS

www.invictus.hu

Подобно дворнику из бородатого анекдота, что в третьем акте премьеры спектакля встал в партере провинциального театра в полный рост и сказал: "..." (не спешите угадывать — наверняка ошибетесь), хитрые венгры из Invictus бесцеремонно бросили нам на стол свой Insane (www.codemasters.com/insane; см. #1'01) и ушли, не представившись. Будто знали, что право имеют.

Тихо съехав с крутой горы, вы притаились "в засаде" у ее основания и ждете, когда соперник на раздолбанном "в ноль" джипе, пытаясь справиться с управлением, со всей дури, не зная "броду", вылетает с этой самой горы на полной скорости и зависает в воздухе свечкой на две бесконечных секунды... Если вы в этот самый момент не втянете голову в плечи, не схватите соседа (кем бы он ни был) за рукав с громогласным воплем: "Щас он как ВМААААЖЕТСЯ!!!", то я (клянусь!) съем пресловутый Homeworld-мануал Ома, хоть это и будет стоить мне жизни.

Да, да, эта игра не обманет ваших ожиданий: "БАХ-ДЗЫНЬ-БУМ-ХРЯСЬ!!!" — Олег (os@computerra.ru) действительно ВМАЗАЛСЯ! И как — тяжелый Blaser вошел вертикально в землю что твой бомбардировщик: все, что могло, отлетело и осталось валяться на земле, остальное погнулось под немыслимыми углами (отдельный приз за реализацию деформаций, ведь наблюдать за тем, как противник пытается доехать на двух оставшихся колесах до финишной черты, — чистой воды восторг!). И все это с ТАКИМ грохотом, что всерьез задумаешься о необходимости разжать челюсти и сходить к зубному.

Приступая к игре, каждый разработчик вынужден стать своего рода оракулом и хотя бы примерно предсказать конфигурацию "среднего" компьютера к концу проекта. nVidia же совсем недавно ввела свой знаменитый "полугодовой" ритм выпуска новых 3D-акселераторов с более-менее предсказуемыми параметрами, поэтому Invictus было в этом плане очень непросто. Фортуна откровенно улыбнулась венграм: на "среднем" игровом компьютере картинка бесстыдно засасывает вас внутрь монитора, и никакой статичный скриншот не в состоянии этого передать. Бездна трасс (абсолютный рекорд!), которые даже трассами-то назвать нельзя, потому что на самом деле это маленькие миры: извечно пасмурная Англия, заснеженные поля Франции, песчаные дюны Нигерии, потрескавшаяся от жары красная глина Юты и Вайоминга и... и еще много, очень много других. Смена времени суток, закат и рассвет, солнце и тень от гор — идеально сбалансированная палитра. Одним словом, "Лучшая графика-2000" держится на своем месте со скрипом.

На выбор предоставляется -дцать автомобилей, отличающихся своим поведением не только от собратьев по "классу", но и от всех остальных. Все авто проявляют себя на разных трассах по-разному, причем коренным образом: найти "универсального" любимчика никак не получится. Более того, уже в третьем или четвертом Чемпионатах придется заняться кропотливым тюнингом своего "коня", — иначе не видать вам победы. Налицо полная свобода передвижения — никаких кольцевых трасс и "плоских" зрителей по краям, езжай куда хочешь. С тем, естественно, ограничением, что на вертикальную горку не взобраться никак, да и под водой дышать нечем. Режим free roam предполагает именно такую, свободную, езду с целью притирки ландшафта, водителя и автомобиля друг к другу. Соперники, кстати, с большой пользой для себя используют эту свободу: срезают когда надо и где нужно, уверенно преследуют, бортуют, подрезают и, в свою очередь, успешно уходят от погони.

Есть еще пять режимов игры, три из которых вообще не имеют отношения к гонкам как таковым: два из них — погоня за флагами, а третий представляет из себя вариацию на тему "царя горы". Только в Insane, "взлетая" с естественного пригорка, вы будете невообразимо счастливы, когда в полете зацепитесь задним колесом за торчащий из земли металлический столб и в двойном сальто все-таки упадете в очередные "ворота" всего лишь на мгновение раньше проворного соперника. От всего этого разнообразия ощущений "крыша" отправляется в полет с такой скоростью, с какой ее не догонит ни одна "Леврезьба-2000". Да, вот еще что... бесконечная replayability привносится в игру неисчерпаемым генератором случайных ландша... простите!.. миров. Прочитанный только что вами абзац, товарищи, заставляет хором краснеть от стыда "Лучшую технологию-2000" и "Лучший дизайн-2000" за свой непутевый вид. Но, как говорится, и это еще не все.

Начинаясь издалека, на самой грани слуха, бескомпромиссные рейв-, транс- и техно-треки безудержно лезут от кончиков пальцев все выше и выше, без единого выс-





трела беря в плен никогда не “знавшие” настоящей баранки серые извилины и заставляя понимать тех чудаков, что ставят на свои подержанные автомобили аудиосистемы класса high–end. И, конечно же, ненавязчиво–оптимистичная мелодия между гонками, которая именно что позволяет сбросить возбуждение, отдохнуть и выбрать себе следующий заезд–десерт по желанию. Фантасты ВСЕ еще пишут книги про виртуальную реальность, а мне УЖЕ не надо ни шлемов, ни перчаток, ни комбинезонов с USB–шлейфами для того, чтобы почувствовать себя там, внутри… Где вы слышали ТАКОЙ шелест–шорох–хруст (чуть было не сказал “вкус”) гравия или иссохшей глины под колесами? Где еще, обтекая ветровое стекло и свистя в ушах, дует в лицо (простите за банальность) настоящий ветер, падает снег и льется дождь?.. “Лучшая музыка–2000” и “Лучший звук–2000”, ау, вы где?

Ну а если говорить совсем по–простому, то Insane — самый–самый безбашенный–аркадный–симулятор–гонка прошедшего года. И этот более чем скромный титул есть не что иное, как дань богатому внутриредакционному разнообразию вкусов и некоторой их разобщенности, отчасти бардаку и нежеланию признать очевидное… Да ладно, плевать, как, впрочем, будет плевать и вам, когда “тапку в пол и поехали!”. Меня за это простили — простят и вас. До встречи на солнечных Гавайях!

Николай ДАВЫДОВ



...ТЯЖЕЛЫЙ BLASER ВОШЕЛ ВЕРТИКАЛЬНО В ЗЕМЛЮ ЧТО ТВОЙ БОМБАРДИРОВЩИК: ВСЕ, ЧТО МОГЛО, ОТЛЕТЕЛО И ОСТАЛОСЬ ВАЛЯТЬСЯ НА ЗЕМЛЕ...

ЛУННАЯ ИСТОРИЯ

PLANET MOON STUDIOS

www.planetmoon.com

К Planet Moon невозможно относиться серьезно. Кажется, этим ребятам попросту не хватило той лошадиной дозы юмора, что уместилась в нескольких десятках межмиссионных cut–сцен Giants: Citizen Kabuto (www.interplay.com/giants; см. #2'01), поэтому очередным объектом насмешек оказалась... их собственная история. Там, где нормальные люди искренне гордятся десятью годами, прожитыми в игровой индустрии, оригиналы из Planet Moon, ничуть не смущаясь, ставят число “сто” (аршинными цифрами) и начинают полное абсурдных приключений повествование о своей нелегкой судьбе.

Они иронизируют над собой, не вдаваясь в “серьезные” подробности своей биографии лишь по одной причине: сейчас их жизнь целиком и полностью проходит под знаком “Гигантов”. Эта игра, по праву заслужившая “Наш выбор”, все–таки оказалась успешной с коммерческой стороны (специальное подразделение Interplay уже готовит к выходу PS2–версию) и при этом пользуется бешеным успехом у журналистов: вся титульная веб–страница студии Planet Moon увешана наградами и хвалебными словами в адрес Giants от самых уважаемых игровых сайтов Интернета.

Да и сами члены Planet Moon, поглядывая в сторону приставок, не спешат расставаться с ПК. Они радуются каждой высокой оценке Citizen Kabuto как дети, снабжают выдержки из рецензий комментариями типа “pretty cool!” и предпочитают отмалчиваться о грядущих планах. Должно быть, так еще и не решили, в каком направлении двигаться...

Не торопитесь, друзья, подумайте как следует. Мы были очарованы размахом и красотой Giants, мы с превеликим удовольствием вручили игре высшую награду... И будем рады сделать это еще как минимум один раз — если он, конечно, будет.

Михаил СУДАКОВ



SHAREWARE/FREEWARE-ИГРА

МОНСТР НА СВОБОДЕ

АМЕРИКАН МАКГИ (AMERICAN MCGEE)

3

www.alice.ea.com

В молодости Американу Макги (звучит, как имя профессионального рестлинг–борца, не правда ли?) не везло. Он программировал хуже, чем Кармак, был не таким одаренным дизайнером, как Ромеро, в области генерации идей и рядом не стоял с Томом Холлом. Все, что он умел, — это выразительно стонать в микрофон.

Потому–то они и держали его, это странное существо, в подземелье, приковав цепью. Все, что было у монстра, которого гноили в подвалах id, так это звание безумного ассистента доктора Франкенштейна, подносящего запчасти на операционный стол. Мы никогда не узнаем, Том Холл ли забыл запереть решетку, или это Ромеро из жалости оставил дверь открытой, но однажды ночью Американ Макги оказался на свободе.

Скрыв лицо кожаной маской, бродил он по свету и обдумывал планы мщения.

С такими данными Американ Макги не мог, конечно, самостоятельно сделать нормальную игру, которая составила бы конкуренцию творчеству бывших коллег. И он сделал игру ненормальную, создал свой собственный стиль, который иногда извращен, иногда жесток, но всегда узнаваем и не похож ни на один другой. Любите ли вы кошмар American McGee's Alice или ненавидите, это уникальная, единственная в своем роде игра. Вероятно, даже не игра, а видения, грезы лабораторного чудовища.

Американ Макги вложил в создание своей Alice всю ту боль, что мы слышим в стоне умирающего пехотинца DOOM 2. Вероятно, в id Software, добиваясь подобных эффектов, его били электротоком.

Маша АРИМАНОВА



КЛАССИКА

SEUMAS MCNALLY'S DX-BALL 2

1

www.longbowdigitalarts.com/dxball2.html
Жанр: Арканоид
Разработчик: Seumas McNally
Издатель: Longbow Digital Arts
www.longbowdigitalarts.com

Возможно, ситуация с "Лучшей условно–бесплатной/бесплатной игрой 2000 года" вынудит вас почесать в затылке. Легендарный DX–Ball 2, успевший за два года жизни (v1.0 вышла в декабре 1998 г.) прославиться на весь мир, восседает на постаменте в гордом одиночестве, в то время как подступы осаждаются множеством более молодых, а значит, и более свежих конкурентов. Все это верно, однако...

DX–Ball 2, теперь уже в версии 1.25, летом 2000 года получивший в названии имя Шемуса Макнэлли, при ближайшем рассмотрении оказался единственной shareware/freeware–игрой, имеющей право называться символом своей индустрии. Никакой другой условно–бесплатный/бесплатный продукт не пользуется такой постоянной и заслуженной популярностью, как этот самый обычный, на первый взгляд, клон Arkanoid'а.

Посмотрите вокруг: количество бесплатных, shareware или сугубо коммерческих арканоидов (это название давно уже получило статус нарицательного) превышает все разумные пределы. Есть удачные находки, к примеру, Arkanoid: The Virtual Isles от компании Alawar (www.alawar.com), есть вещи совершенно отвратительные (обойдемся без названий, хорошо?). Более того — сейчас, во время расцвета GeForce и Co., на свет появляется все больше 3D–ремейков других, не менее старых и добрых игрушек.

Игра Шемуса, впрочем, обладает одной немаловажной особенностью, которая отсутствует у "молодняка" по вполне объективным причинам. Это баланс. Баланс, отточенный годами. Все арканоиды на свете подсознательно сравниваются нами с DX–Ball 2, выдерживая строгую экзаменовку на поведение мяча, разумность цветовой окраски фонов, балансировку (вот оно, золотое слово!) уровней, качество бонусов и множество других характеристик. Мы играем в какой–нибудь Super BreakOut Clone, поминутно ворча об "ужасной физике столкновений", "совершенно неразличимых бонусах" и "бездарно размалеванных уровнях", а вспоминаем DX–Ball 2, зная, что УЖ ТАМ–ТО ничего подобного просто не бывает. В конце концов, ну где еще вы найдете арканоид, общее число уровней которого вот–вот достигнет отметки в 1000 (!) штук? Об этом–то и речь.

Михаил СУДАКОВ

ЛЕГЕНДА ИНДУСТРИИ

ГЕЙМБОЙ

ДЭВИД ПЕРРИ (DAVID PERRY)

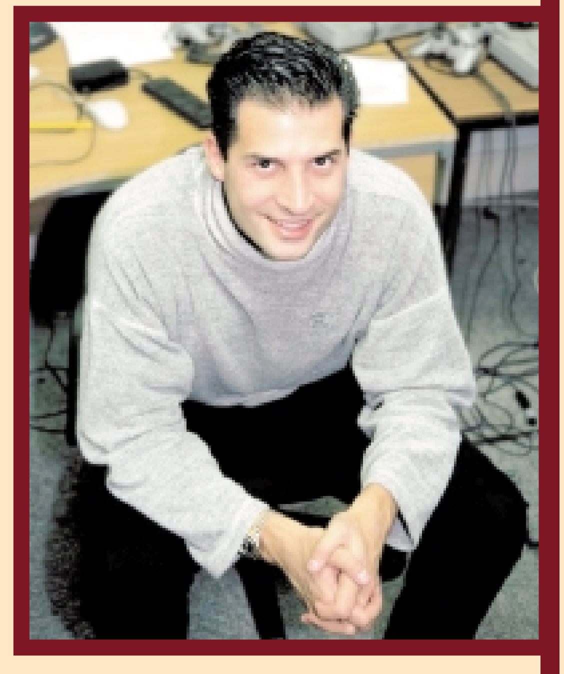
www.dperry.com

Он лапочка. Он обаяшка. Плейбой игрового девелоперского сообщества с собственным веб-сайтом (посвященным ему, любимому), модельными фотографиями и прочей пиар-снедью. Дэвид Перри невероятно харизматичен, обольстителен, обладает нестандартным мышлением и тоннами самоуверенности. Быть может, он даже чуть-чуть гениален. Совсем немножко.

На прямой вопрос ("Вы попали в почетную галерею легенд игровой индустрии. Вам нравится?") он отвечает: "Ну какая из меня легенда!". И продолжает: "Скорее я ветеран индустрии. У меня даже есть шрамы, показать?" Девочки кричат и падают в обморок (слова "Легенда" и "Ветеран" миляга Дэйв выделяет прописными буквами). Ну что с него взять...

Несмотря на ярко выраженную любовь к эффектным ходам, Дэвид Перри умудрился выпустить несколько проектов. Благодаря его невероятным пиар-усилиям, склонности неизменно рекламировать собственную продукцию на все лады, каждый релиз становился маленькой сенсацией. Что самое странное, на поверку игры и впрямь оказываются достойными. Но очень, очень нестандартными.

Первым действительно раскрученным лэйблом от Перри стал "Червяк Джим" (Earthworm Jim). Ничего особенного, обычная аркада. Но, боже правый, как она была преподнесена публике! В итоге, Джим и, конечно, Перри становятся культовыми персонажами. Где-то в районе бассейна Амазонки племя индейцев бросает древние верования и начинает поклоняться Червяку.



Следующие игры от Перри и компании (Shiny ассоциируется исключительно с невероятной длины лимузином, маячащим у входа на любую крупную компьютерную выставку) лишь развивают указанную тенденцию. Играть в них, в принципе, не очень интересно. Зато какой концепт, какой дизайн, какая технология, какая графика, какие гениальные персонажи! MDK одним махом перепрыгивает мини-культ Червяка Д. и завоевывает для Дэйва статус легенды. Его уважают молодые девелоперы и хардкорные экшен-игроки. Messiah приносит господину Перри реальное уважение со стороны Господина ПэЖэ. Последний пишет бесконечные трактаты о движке, на котором держится указанный компьютерный Мессия. Переселяться из одного тела в другое действительно весело, но делать это месяц кряду? Проехали. Ангельская тема освоена. Перри не остановить! Он беззастенчиво тревожит херувимских боссов. Эпическая стратегия о богах и их игрушках, Sacrifice, опять-таки играбельна далеко не на все сто, зато красива и обладает всеми качествами, перечисленными чуть ранее с приставками "какие".

Значит ли это, что Дэвид Перри отнюдь не легенда? Ни в коем случае. Наоборот. Перри — человек с легендарными способностями убеждать публику. Его необычные творения никогда не были бы приняты консервативной (если не сказать хуже) игровой общественностью, если бы не его мастерство оратора. Дэвид Перри — истинный сын римских златоустов. Цицерон гордился бы таким отпрыском. Юлий Цезарь сделал бы его своим летописцем. Мы же скромно назовем равным среди равных в пантеоне Настоящих Легенд индустрии.

Александр ВЕРШИНИН

ВЫЗЫВАЮЩИЙ ДОЖДЬ

РЭНД МИЛЛЕР (RAND MILLER)

www.cyan.com

В Альбукерке, штат Нью-Мексико, США, где Рэнд Миллер провел свои детские годы, существовала такая профессия — реймейкер, человек, делающий дождь. В безоблачный день он приезжал в городок на запыленном пикапе и за умеренную плату заставлял небеса разверзнуться.

Мы ведем речь именно о Рэнде, а не о Робине или Райане, потому что Myst — кровь его крови. От Myst через Riven до realMYST проходит родовая линия Рэнда Миллера, чтобы пронзить будущее, адвенчуру MudPie, и то, что за ней.

Один из самых необычных людей индустрии, Рэнд Миллер заслужил право зваться легендой, как никто другой.



Он не прятался в темном углу, как кукловод, он выходил на сцену в разных обличьях, лицедей в душе. Myst говорил его голосом, и у Myst'а было его лицо — несколько его лиц.

Он отказался от сиквела, сулящего миллионы, чтобы только иметь право начать все сначала, с нуля, с крохотной компанией где-то на задворках штата Вашингтон, точно капитолийский сенатор, оставляющий кресло ради запыленного пикапа под раскаленным небом Нью-Мексико, Дакоты или Аризоны, где-то на шоссе 50, самой пустынной автостраде Америки.

Ради одного только момента, когда он вновь укажет в безоблачное небо и предскажет дождь, просто ради того, дабы убедиться, что он все еще на это способен, и будет дождь.

В век, когда никто и не думал о том, чтобы сделать игру на лазерном носителе, наполнить компакт-диск целиком, Рэнд Миллер встал на мосту через речку Спокан, простер руки к небу и сказал: “Да будет Myst”. И пошел золотой дождь, и идет он до сих пор. Чтобы вызывать дождь, нужна определенная сноровка. Но что отличает хорошего человека дождя, так это умение родиться и вырасти в нужное и оказаться на месте в необходимое время.

Маша АРИМАНОВА

ЕГО НЕОБЫЧНЫЕ ТВОРЕНИЯ НИКОГДА НЕ БЫЛИ БЫ ПРИНЯТЫ КОНСЕРВАТИВНОЙ (ЕСЛИ НЕ СКАЗАТЬ ХУЖЕ) ИГРОВОЙ ОБЩЕСТВЕННОСТЬЮ, ЕСЛИ БЫ НЕ ЕГО МАСТЕРСТВО ОРАТОРА.



КОГДА МОЛЧИТ BFG

БОББИ ПРИНС (BOBBY PRINCE)

www.bpmusic.com

...Вы помните, как все начиналось? какой была завязка этого романа — без сомнения, счастливого и навсегда — компьютерных игр и музыки?

А было это давно, в те времена, когда ничего кроме PC Speaker на свете не существовало. Потом родные ПК не сразу, потихоньку, но в итоге крепко подружились с MIDI, любимым стандартом музыкантов. И музыканты начали всерьез поглядывать на новую площадку для самовыражения.

Да, времена сменились, и вряд ли кто-то еще помнит эту маленькую революцию, но ее результаты налицо: мы не воспринимаем игры без музыки, а звуковая плата сегодня есть в любом компьютере. Спасибо тебе, великий компьютерно-игровой композитор Бобби Принс, что ты подарил нам Wolfenstein 3D, DOOM и DOOM 2, Duke Nukem 3D, DemonStar, Axis & Allies, и отдельное спасибо за все те игры, дорогу которым проложил твой талант.

Не знаю, какая черная кошка пробежала между тобой и id, не знаю, почему в последнее время тебя почти не приглашают писать музыку к играм (разве что для shareware на www.mking.com), но жду и верю, что в наших колонках и наушниках еще не раз зазвучат твои мелодии и звуки (надеюсь, все помнят, что в вышеперечисленных играх не только музыка, но и все звуки созданы все тем же Бобби Принсом)!

А лично я, Господин ПэЖэ, сейчас снова слушаю твой диск “DOOM music”, привезенный из далекого зарубежья с оказией, и не могу не плакать. Слеза восторга течет по морщинистой щеке, рука автоматически тянется к пробелу, чтобы заглушить звук BFG, а вопль падающего на колени Индиго вплетается в ткань мелодии...

Господин ПЭЖЭ

P.S. Кстати, вы знаете, что и у вас есть возможность купить упомянутый диск? Нет? И напрасно: классику надо знать, любить и иметь дома в самом что ни на есть родном варианте. Вот адрес, по которому вы можете заказать “DOOM music” с 70-ю с лишним минутами музыки Бобби Принса из DOOM и DOOM 2: doomcd@bpmusic.com. Понятно, что это обойдется в немалую копеечку (без пересылки $18), но зато у вас есть шанс получить ответ от самого Бобби.

18-ЛЕТНИЙ КАПИТАН

УОРРЕН СПЕКТОР (WARREN SPECTOR)

www.ionstorm.com

Работать в индустрии целых восемнадцать лет и не сойти с ума?!. Шесть долгих лет пахать на маньяков-производителей настольных РПГ и не потерять ориентацию в пространстве, не превратиться в законченного фрика?.. Сделать отважный шаг в сомнительный по тем временам мир компьютерных игр и выиграть! Знакомьтесь еще раз, это Уоррен Спектор.

Между тем успех авторский, личный, приходит к нему только сейчас, через тринадцать лет, когда его первый полностью самостоятельный проект Deus Ex в одночасье совершает маленький переворот в стане CRPG, а многие знаменитые девелоперы восхищаются DX и называют его примером для подражания. Музыка для родительских ушей.

Карьера Уоррена Спектора началась вдали от компьютеров: в 1983 году он устроился работать в конторку Steve Jackson Games, где в качестве помощника редактора помогал издавать журнал Space Gamer. Что примечательно, Уоррену сразу повезло. В одной связке с ним оказался некто Грег Костикян (Greg Costikyan), с которым мистер Спектор сделал несколько настольных и настольно-ролевых игр.

Этап второй. Счастливая звезда. Она улыбнулась Уоррену телефонным звонком из малоизвестной организации Dungeons & Dragons (кто-нибудь слышал про такую?). Нашему герою предложили контракт: редактор и девелопер настольных игр. Здесь молодому Спектору снова поразительно везет! Он встречается не с кем-нибудь, а с самим Зебом Куком (Zeb Cook), D&D-гуру и великим учителем. Вместе они делают 2nd Edition Dungeon Masters Guide.

ДАЛЕЕ ВСЕ ПРОСТО: СПЕКТОР НЕМЕДЛЕННО НАЧИНАЕТ ДЕЛАТЬ DX2, А МЫ ТЕРПЕЛИВО ЖДЕМ.



И вот, в 1989-м, когда Спектор был уже достаточно утомлен игральными костями и бумажными орками, раздается очередной звонок. На этот раз от его старого коллеги по Steve Jackson Games, который устроился работать в компанию с очередным странно знакомым названием — Origin. И все-таки Уоррен Спектор крупный везунчик! Он трудится над Ultima VI с самим Ричардом Гэрриотом (Lord British), делает Wing Commander с Крисом Робертсом (Chris Roberts), Ultima Underworld с командой Blue Sky Productions (чуть позже известной как Looking Glass: Тим Стельмах, Джеймс Флеминг, Даг Черч). Больше всего ему западает в душу именно Даг Черч (Doug Church), которого Спектор до сих пор называет “самым талантливым парнем, встреченным мной на этой планете”. Далее в послужном списке Уоррена следуют Ultima Underwold 2 и System Shock — игры, одно название которых заставляет содрогаться в блаженной истоме. Шедевры.

Первым самостоятельным проектом Спектора стал Wings of Glory, последний из знаменитых “приключенческих симуляторов” от Origin. К моменту рождения U7 Part 2: Serpent Isle дела у компании идут не очень хорошо. Origin умирает. Лучшие люди постепенно покидают ее. В их рядах и Уоррен Спектор. Он устраивается в сборную солянку девелопер-знаменитостей с яркой вывеской ION Storm и закладывает фундамент кульминационной игры в своей карьере — Deus Ex.

Дальнейшую историю вы, безусловно, знаете. Сумасшедший успех DX в цивилизованной, интеллигентной Европе поддерживает веру в себя мистера Спектора и несколько поправляет убитое гениальными порождениями вроде Daikatana финансовое положение ION Storm. Далее все просто: Спектор немедленно начинает делать DX2, а мы терпеливо ждем. И не забываем наградить своим скромным призом человека, который восемнадцать долгих лет шел к признанию.

Александр ВЕРШИНИН

ЖЕЛЕЗКА ГОДА

БЫСТРЫЙ И ЧЕТКИЙ

3D BLASTER GEFORCE2 GTS

1

#10'00
Разработчик: Creative
www.creative.ru

В прошлом году корпорация nVidia заметно укрепила свои позиции лидирующего производителя 3D–чипов, вытеснив почти всех конкурентов. В начале 2000–го с рынка графических ускорителей ушла S3, а в декабре сдалась легендарная 3dfx. Сегодня у nVidia остался только один серьезный соперник — канадская ATi Technologies.

Чип GeForce 256, признанный нами лучшей технологией 1999–го, оказался настолько удачен, что в прошедшем году nVidia оставалось лишь модифицировать его, создав серию ускорителей GeForce2. Первым и, пожалуй, самым заслуженным членом этого семейства стал GeForce2 GTS. От прародителя он выгодно отличается значительно подросшей тактовой частотой и наличием второго блока текстурирования на каждом из четырех конвейеров. В результате, GeForce2 GTS стал первым 3D–процессором, скорость текстурирования которого превысила (причем с огромным запасом в 1,6 раза) один гигатексель в секунду. Это достижение отражено даже в названии чипа (GTS — Giga Texel Shader). Позже была выпущена ускоренная версия этого GPU, названная GeForce2 Ultra.

В прошлом году в нашей лаборатории побывали два ускорителя на GeForce2 GTS и один на GeForce2 Ultra. Но лишь Creative 3D Blaster GeForce2 GTS порадовал нас не только заоблачными fps, но и отменной четкостью 2D–графики. Заслуженная победа!

Николай РАДОВСКИЙ

ДОСТУПНЫЙ ГИГАГЕРЦ

2

ATHLON 1000

#11'00
Разработчик: AMD
www.amd.ru

Прошлый год вошел в hardware–историю как год окончательного покорения одногигагерцового пика. Работающие на этой частоте процессоры существовали и раньше, однако это были единичные экземпляры, выращенные для выставок и потому страшно далекие от народа. О промышленном выпуске гигагерцовых ЦП пресс–релизы Intel и AMD протрубили еще в марте–2000, но до московских прилавков эти процессоры добрались значительно позже. Первые экземпляры Athlon 1000 долетели до наших широт лишь к концу лета, а конкурирующие с ними гигагерцовые Pentium III оставались раритетами вплоть до октября.

В 2000 году процессоры Athlon сменили форм–фактор, пересев из дорогого и громоздкого разъема Slot A в компактные гнезда Socket A. Новые материнские платы для процессоров AMD стали не только дешевле, но и ощутимо стабильнее: если многие платформы для Slot A отличались капризным нравом, нередко конфликтуя с другими компонентами (памятью, 3D–ускорителями, блоками питания), то все протестированные нами платы с Socket A вели себя вполне достойно.

Нельзя не отметить также агрессивную ценовую политику AMD, благодаря которой гигагерцовые процессоры очень быстро потеряли имидж "новорусской" железки.

Николай РАДОВСКИЙ



BOOMSLANG 2000 ПОЗВОЛЯЛ НЕПРЕРЫВНО ДЕРЖАТЬ ПОД ПРИЦЕЛОМ БЕГУЩИХ ФРАГОВ, НЕТОРОПЛИВО СНИМАЯ ИХ ОДИНОЧНЫМИ ВЫСТРЕЛАМИ.

ЗЛАЯ МЫШЬ

3

RAZER BOOMSLANG 2000

#7'00
Разработчик: karna LLC
www.razerzone.com

Razer BoomSlang 2000 отличается от конкурентов не меньше, чем раллийный суперкар от своего серийного прототипа. Подобно гоночной машине, эта мышь неудобна в повседневной эксплуатации. Ее форма "неэргономична", ее колесо чрезмерно жестко для скроллинга, а две

ВАШ ВЫБОР

Дорогие наши читатели, здравствуйте! Наконец–то и до вас дошла почетная очередь подводить итоги года с тремя нулями. Наше личное видение ключевых событий в игровой индустрии (или, если хотите, мнение по поводу тех или иных игр истекшего периода) в изобилии доступно всем и каждому на соседних страницах. Дело за вами. Назовите СВОИ самые–самые игры–2000 (в количестве трех) — и их счастливые авторы получат .EXE–призы в очень, очень серьезной номинации «Выбор читателей–2000». Кроме того, как вы помните, именно ВЫ определяете игру, которая в сентябре на грядущей ECTS получит официальный приз этой престижной выставки от России. Именно так: не от .EXE, а от всей страны. Вы уж постарайтесь, ОК?

Справа приведен список игр–претендентов в ваши личные фавориты, прошедший, конечно же, предварительную проверку на профпригодность в УЧУ–коллективе (короче говоря, здесь перечислены только те игры, которым мы давали в прошлом году «Наш выбор»). Вам лишь остается расставить цифры «1», «2» и «3», что соответствуют первому, второму и третьему, на ваш взгляд, месту, которые эта игра должна занять среди всех игр 2000 года. Пожалуйста, будьте внимательны и аккуратны при заполнении этого почти наградного листа! По завершении процедуры сей купон надлежит вырезать, упаковать в конверт, снабдив последний надписью «Наш выбор!», и выслать его в адрес редакции (117419, Москва, 2–й Рощинский проезд, дом 8, журнал Game.EXE).

Итак, перо в руки, руки в ноги, а ноги – на почту!

- ❑ «Европейские войны: Казаки» (European Wars: Cossacks)
- ❑ «Проклятые земли» (Evil Islands)
- ❑ «Противостояние–3» (Sudden Strike)
- ❑ «Разорванное небо: Ка–52 против Команча»
- ❑ «Фауст: Семь ловушек для души»
- ❑ American McGee's Alice
- ❑ B–17 Flying Fortress: The Mighty Eighth
- ❑ Baldur's Gate 2: Shadows of Amn
- ❑ Blair Witch Volume 3: The Elly Kedward Tale
- ❑ Carmageddon: The Death Race 2000
- ❑ Colin McRae Rally 2
- ❑ Combat Mission: Beyond Overlord
- ❑ Crimson Skies
- ❑ Deep Fighter
- ❑ Deus Ex
- ❑ Diablo 2
- ❑ Escape from Monkey Island
- ❑ Evolva
- ❑ Giants: Citizen Kabuto
- ❑ Grand Prix III
- ❑ Gunship!
- ❑ Hitman: Codename 47
- ❑ Homeworld: Cataclysm
- ❑ Icewind Dale
- ❑ Insane
- ❑ Majesty: The Fantasy Kingdom Sim
- ❑ MechWarrior IV: Vengeance
- ❑ Messiah
- ❑ Metal Gear Solid
- ❑ Need For Speed 5: Porsche Unleashed
- ❑ No One Lives Forever
- ❑ Project IGI
- ❑ realMYST
- ❑ Return of the Incredible Machine: Contraptions
- ❑ Rune
- ❑ Sacrifice
- ❑ Sanity: Aiken's Artifact
- ❑ Shogun: Total War
- ❑ Soldier of Fortune
- ❑ Soulbringer
- ❑ Star Trek Voyager: Elite Force
- ❑ Starlancer
- ❑ Superbike 2000
- ❑ Tachyon: The Fringe
- ❑ The Gift («Подарочек»)
- ❑ The Longest Journey
- ❑ The Sims
- ❑ Tony Hawk's Pro Skater 2
- ❑ X–Tension



большие кнопки, напротив, слишком чувствительны. Не верьте воплям "злобных тестеров", отправляющих BoomSlang в ад за перечисленные выше "недостатки". Этот бескомпромиссный "грызун" создан для серьезных игроков и только для них.

Прежде всего BoomSlang 2000 потряс нас прецизионной механикой с разрешающей способностью 2000 dpi (точек на дюйм). Для справки: другие опробованные нами мыши находили на дюйме не более 400–500 точек. Иными словами, BoomSlang 2000 в 4–5 раз чувствительнее любого конкурента. Беспрецедентная разрешающая способность мыши позволяет установить сколь угодно большую скорость курсора, не жертвуя точностью его позиционирования.

При непродолжительном общении с этой мышью ее эргономика кажется неудачной: контроллер яростно сопротивляется попыткам объять его рукой. Однако по мере общения с BoomSlang 2000 понимаешь, что держать это оружие снайпера нужно одними пальцами, положив запястье на стол. Такая хватка требует некоторой тренировки, зато освоившись мы пришли в восторг от игры с этой мышью. BoomSlang 2000 позволял непрерывно держать под прицелом бегущих фрагов, неторопливо снимая их одиночными выстрелами. Подобного контроля над схваткой не обеспечивала ни одна мышь.

Сейчас шведские hardware–пуристы из karna LLC заняты выведением новой игровой мыши Razer Mamba, сочетающей более традиционную форму с высокоточными потрохами BoomSlang. Железный отряд быстрого реагирования во главе с вождем ПэЖэ Цепкий Коготь с аппетитом поджидают свежих грызунов.

Николай РАДОВСКИЙ



ТЕХНОЛОГИЯ ГОДА

НОВОЕ СЕРДЦЕ ДЛЯ PENTIUM

NETBURST

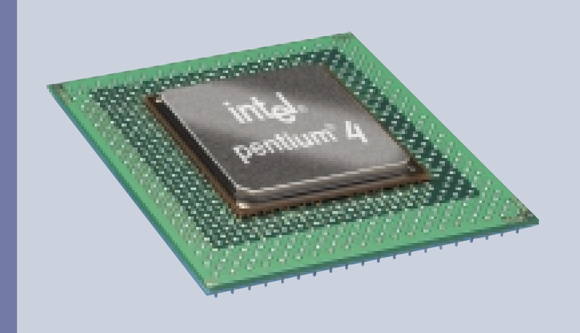
1

#1'01
Разработчик: Intel
www.intel.ru

Именем NetBurst названа архитектура процессоров Pentium 4, дебютировавших на железной сцене в конце прошлого года. Эти ЦП, в отличие от Pentium II, Pentium III и Celeron, разработанных, как вы помните, на базе заслуженного ядра P6, впервые появившегося еще в Pentium Pro, спроектированы с нуля. Именно поэтому NetBurst значительно отличается от архитектур всех X86–совместимых процессоров.

Прежде всего конвейер обработки команд у Pentium 4 как минимум вдвое длиннее, чем у предшественников. Благодаря именно этой возможности, названной гиперконвейерной архитектурой, новый процессор способен работать на сверхвысоких частотах. Первые же версии Pentium 4 покорили частоту в полтора гигагерца, до сих пор не подвластную ни одному другому процессору. Основной недостаток сверхдлинных конвейеров — значительные простои, возникающие при ошибочном предсказании условного перехода. Pentium 4 нередко отстают от старших Athlon в офисных приложениях, поскольку трудные для прогнозирования условные переходы в этих программах встречаются особенно часто.

Новейшие процессоры Intel также награждены двумя АЛУ (арифметико–логическое устройство — блок, выполняющий арифметические и логические операции над целочисленными данными), работающими на удвоенной частоте процессора. Каждый из этих блоков способен за такт вычислить результат двух простейших арифметических операций. Дабы своевременно снабжать столь быстрые АЛУ командами, Pentium 4 оснащены специальным кэшем, хранящим не классические инструкции X86, а готовые к исполнению микрооперации.





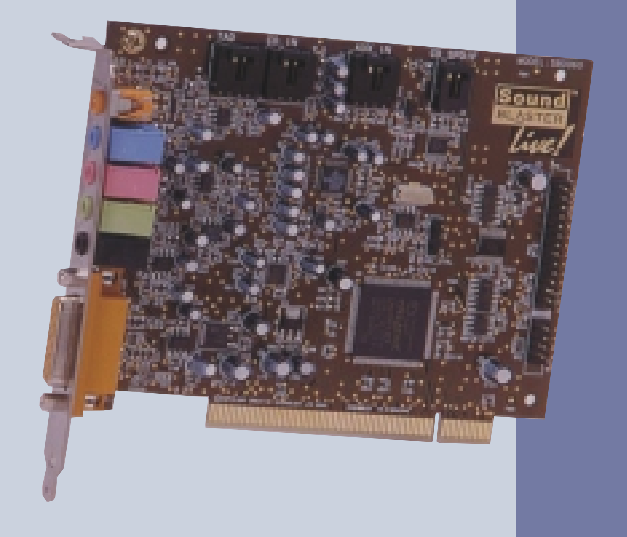
Инструкции SSE, дебютировавшие в процессорах Pentium III, не только включены в Pentium 4, но и существенно расширены. К имевшимся 70 командам добавлены еще 144. Все арифметические инструкции SSE обрабатывали лишь вещественные числа одинарной точности. Команды, появившиеся в SSE2, оперируют также с вещественными числами двойной точности и целочисленными операндами длиной от одного до 16 байт. Появились также новые инструкции, управляющие кэшированием данных. Показательно, что основной конкурент Intel уже оценил SSE2: корпорация AMD планирует поддержать эти команды в своих будущих 64-разрядных процессорах Sledgehammer.

Pentium 4 общаются с прочими компонентами системы по обновленной системной шине (FSB), умеющей передавать данные четыре раза за такт. Ее пропускная способность вдвое выше, чем у системной шины современных Athlon, и втрое, чем у 133-мегагерцовой FSB старших Pentium III.

Делать окончательные выводы о влиянии перечисленных выше возможностей NetBurst на производительность ЦП, на наш взгляд, еще рано. Дело в том, что современные программы разрабатывались без учета особенностей этой архитектуры, а значит — выполняются на Pentium 4 далеко не оптимально. Тем не менее мы уверены в перспективности NetBurst. Вспомните, с чего начинали первые Pentium: Pentium 60 и 66 не снискали популярности из-за высокой цены, плохой оптимизации ПО (программы просто не умели эффективно загружать оба конвейера этих ЦП) и скандала с ошибкой сопроцессора. Однако эта неудача не помешала завоевать рынок следующим Pentium. Процессоры Pentium Pro также не были массовыми из-за дороговизны и слабой распространенности 32-разрядных программ (с 16-разрядным ПО они работали довольно медленно). А вот их прямые потомки — Pentium II, Pentium III и Celeron — впоследствии стали бестселлерами.

Примерно такая же, не слишком завидная судьба, как нам кажется, ждет и первые Pentium 4: эти процессоры и компоненты для систем на их базе (прежде всего память RDRAM) еще слишком дороги для большинства пользователей. Но будущее у следующих поколений ЦП с архитектурой NetBurst, вне всякого сомнения, блестящее.

Николай РАДОВСКИЙ



ВОПРЕКИ ПРОГНОЗАМ ПЕССИМИСТОВ, СМЕРТЬ AUREAL НЕ ОСТАНОВИЛА ЭВОЛЮЦИЮ ЗВУКОВЫХ ПЛАТ, И У CREATIVE ПОЯВИЛИСЬ НОВЫЕ КОНКУРЕНТЫ.

2

EAX 2.0

#4’00
Разработчик: Creative
www.creative.ru

SENSAURA 3DPA

#2’01
Разработчик: Sensaura
www.sensaura.com

Второй год подряд мы отдаем 2-3 места в этой номинации технологиям обработки 3D-звука. На сей раз нам хотелось бы отметить не аппаратные решения, а их программную начинку. Дело в том, что многие современные звуковые платы построены на базе универсальных DSP, которые можно перепрограммировать для выполнения почти любых задач по обработке звука (лишь бы хватило мощностей DSP). Список возможностей таких плат меняется по мере появления драйверов, поддерживающих новые функции и API. Поэтому развитая программная поддержка ускорителя 3D-звука важна ничуть не меньше, чем мощный DSP на его борту.

Железные скрижали .EXE уже не раз рассказывали о возможностях интерфейса EAX, созданного и развиваемого компанией Creative. Во второй версии этого API появились расширенные настройки параметров реверберации, а также поддержка звуковых преград и препятствий. К сожалению, разработчики игр пока очень редко используют эти полезнейшие функции. Дабы облегчить жизнь программистам и звукорежиссерам, Creative выпустила в прошлом году мощный редактор 3D-звука EAGLE (Environmental Audio Graphic Librarian Editor), значительно упрощающий применение EAX 2.0.

После закрытия компании Aureal (и, следовательно, свертывания работ над технологией A3D) интерфейс EAX потерял единственного серьезного конкурента, став стандартом для всей индустрии. Любой уважающий себя разработчик ускорителей 3D-звука включает поддержку EAX в свои продукты. Не стала исключением и английская компания Sensaura, создавшая технологию позиционирования и обработки 3D-звука Sensaura 3DPA (3D Positional Audio Technology).

Кроме уникальных функций MultiDrive, MacroFX, ZoomFX и Virtual Ear (мы подробно рассказывали о них в #4’00), в эту технологию включен механизм реверберации, полностью совместимый по вызовам с EAX 2.0.

Стоит отметить, что Sensaura не занимается разработкой звуковых чипов, предпочитая продавать свои технологии сторонним производителям (ESS, Yamaha и Cirrus Logic). В прошлом году мы протестировали две звуковые платы, которые использовали технологии Sensaura. Одна из них — Turtle Beach Santa Cruz — произвела на нас очень хорошее впечатление. Плата особенно порадовала прекрасным качеством позиционирования 3D-звука на системе из двух колонок и в наушниках.

Николай РАДОВСКИЙ

Первый взгляд

GORKAMORKA
(ДЕМО-ВЕРСИЯ)
www.ripcordgames.com/games/gm.html

Жанр
"Interactive combat racing RPG!" (цитата)

Дата выхода
Не объявлена
Объем демо-версии
71 Мбайт
(см. ее на нашем диске!)

Разработчики
Real Sports
www.realsportsgames.com
Ripcord Games
www.ripcordgames.com
Издатель
Ripcord Games
www.ripcordgames.com

СУТЬ
Load up dem sluggaz boyz and get yer bionik leg! Cuz we are goin fer a ride!

ОСОБЕННОСТИ
Конгениальный концепт оркской тачанки под снулым движком от Jeff Gordan Racing. В роли Анки da ugli fazermucka Perez.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME, Pentium II 233, 64 Мбайта ОЗУ, 3D-ускоритель (8 Мбайт), DirectX 7.0a.

Ork boyz rulz. В космосе нет ничего более koolna, чем зеленые, зварливые, задиристые orku. Однажды с greenish ребz случилась реальная Gorkamorka. Их Space Hulk со всей дури звезданулся о какую-то tuhluya planeta. Как обычно это случается с произведениями of artz, mothership раzмочалился по всему шарику мелкими пазлами. Waaargh, fazermucka!

ПЕТЬКА, СТРОЧИ!

Александр "Zkarr" ВЕРШИНИН

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ТЕЛЕГИ!

Спокойствие, только спокойствие. Публикуемый ниже текст является всего лишь данью уважения одаренным парням из компании Games Workshop, их здоровым зеленым сыновьям Warhammer и Warhammer 40K, а также всем оркам из банды Da Mad Zags лично, поименно. Бразас, мы восхищаемся вашим Da Gargtrukk и хотим такой же (только желтый). Хитросплетения слов в рецензии не является умышленным оскорблением правил хорошего тона, а также Великого Могучего Русскага ЙаЗЫКка. Эстеты и филологи, простите, если можете.

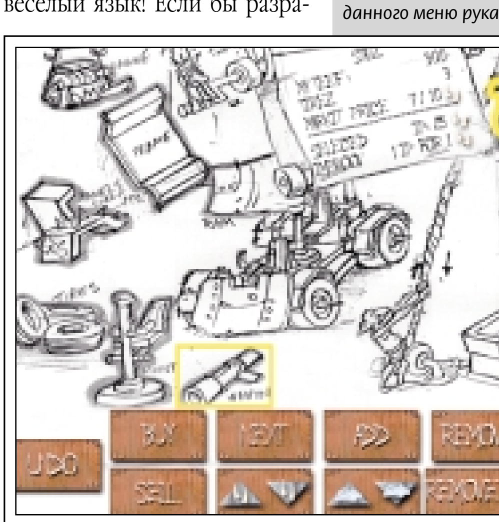
Mekboyz не на шутку обиделись. Двадцать первый раз в этом году они собирали goddamned корабль в попытке долететь до человеческого поселения и устроить незамысловатый piknick. Но нет, каждый раз just a history repeating, как поет популярный orkский вокально-инструментальный ансамбль Propellerhedz. Так что на случай Gorkamorka (Big Badabum!) у орков давно уже созрел plan. Из оставшихся частей корабля они строят свои замечательные wartrakz и колесят по планете, собирая лом для нового детища mekboyz. Разумеется, чтобы процесс протекал в bodrom ключе, умненькие орки разбиваются на rival gangz и от души костерят друг друга из подручных средств. Why kick budd? Секрет прост: Mekboyz берут на корабль только da bezt. Все остальные остаются zeeemovat.

ПРИМИТИВ MINDZ

Если бы все в мире было так просто, как орочьи нравы и их веселый язык! Если бы разработчику было достаточно взять за основу игры такой вот замечательный ork boyz-этнос, — дальнейшие проблемы отпали бы сами собой! Но нет. Существуют абсолютно гнилые вещи вроде графики или, упаси господи, gameplay. Заботиться о них обычному разработчику совершенно не хочется. Зачем, если тематика уже занебесно крута? Eezy life!

Gorkamorka PC, по идее, должна стать классическим аркадным рейсингом. Вспомните старых друзей: Death Track, BC Racers и иже с ними. Вот-вот. Кольцевые гонки с развеселой

Вот такое бордельеро. Остается только догадываться, коснется ли данного меню рука художника.





More teef to da pipl! Обратите внимание на легендарные левитирующие костры. Орки называют их "огнями святого Валентина".

стрельбой по всему, что движется, рычит и мычит. С таким превосходным стартом, как у Gorkamorka можно своротить горы. Потому что все, все без исключения любят орков и их отвратительный, наимерзейший сленг.

TO DA SKID!

Da Skid — это monsta трек. Обычно орки не морочатся и прокладывают трассу прямо по любимому городу. Или лагерю. Или рудникам с шахтами. Silly arsez, скажете вы. Но ведь так удобнее собирать зрителей, собирать трупы и металлолом. Нашим brazas все равно, какой металл относить Mekboyz.

Гоняются на real-кул колесницах. Дядюшка Чапай называл их "тачанками": rulит Петька, а на корме Анка с пулеметом. Только не спрашивайте, где должен быть командир, — обратитесь за ответом к классике. Так вот, наши зеленомордые drugz усовершенствовали концепт. Их трех- и четырехколесные кони с легкостью набирают скорость в несколько сотен километров в час. Пулемет, ракетомет, огнемет и прочее gunz водружаются на удобный shtatiff, обзываемый у hummiez "турелью". Гарантирует free-of-charge вращение на все 360. Полное покрытие — всех и всем. Дальнейший процесс чисто intuitiV. Быстро мчаться, метко стрелять. Что самое приятное, и то и другое одновременно делать совершенно невозможно!

Boyz & Girlz. Перед нами самая главная chereshnia игры "Горкаморка". Реальным паzzанам разрешается выбирать, хотят ли они gazovat или же kil & deztroy. Простым нажатием клавиши вы переселяетесь из tushka водителя в tieltse стрелка. У каждого свое веселье, как вы понимаете.

Говоря по чести, в водительской жизни нет ничего horrorshow. Весь phun достается исключительно Anka-boyz.

Задача ork гонщика — быть законченным мерде, как говорят frenchies. Как только какой-нибудь коллега пытается вас who made who, советуется немедленно бортовать, колесовать и идти headz 2 headz. Особенно ловкие wheelmen умудряются на полной скорости спихивать противника в pitz, spikez и прочие trapz. Турелью в этот момент заправляет важ дрюк комбутер.

Говоря по чести, в водительской жизни нет ничего horrorshow. Весь phun достается исключительно Anka-boyz. На месте стрелка сразу же ошеломляет совершенно необычное, безумное ощущение скорости. Исключительно благодаря возможности егозить в любом направлении — электронный вод(ork)ила крепко держит руль в своих корявых rukki. Поэтому можно забыть обо всем и заняться деловитым выбиванием teef. Тиф — это зюбы. Предания гласят, что у ork boyz зюбы растут/регенерируют очень быстро. Не любящие marokka орки расплачиваются друг с другом как раз с помощью teef. Поэтому гордая надпись "Mi teef" в литературном переводе звучит примерно как "Состояние вашего банковского счета". За каждый хит из вражеских траков высыпается совсем немножко, prigoroshnya teef. Когда же wartruk взрывается, у его седоков вылетают сразу все зюбы. Собирай-не-хочу.

Таким образом, у каждого orka свой prikol. Driva boyz выжимают из колымаг максимум скорости, используют хитрые потайные лазейки, коими кишат трассы, и тем самым обращают на свою сторону восторженную публику. Как и приличествует простым в выражении сильных чувств оркам, потерявшие рассудок girl-fanz проламывают лазерными топорами и фотонными гранатами проходы к ближайшим статичным турелям и открывают ураганный огонь по соперникам своего кумира! Будьте артистичны, mon ami, или будьте покойны. Dadman. Shoota boyz любят это словечко. На их стороне grubaya seela, брут форс. Брут был ловок, можете постараться и вы. На протяжении всего кольца предусмотрительные и падкие на красивые зрелища Mekboyz расставили хитроумные ловушки. Стоит попасть в триггер — и на незадачливых оппонентов обрушиваются addovy mukki — огонь, огонь и еще раз огонь. Fiar gunz!

DAY KEELD KENNY!

Пока прогоняются вышеприведенные tellegi, все замечательно. В действительности же демонстрационная версия Gorkamorka выглядит так, будто ее лепили orki. Причем даже не прославленные Mekboyz, а Yoofs, сосунки. Ну кто еще догадается в отдельных, пока не работающих пунктах меню положить заглушки-скетчи? Выполненные кривой konechnost' и отсканированные? Впечатление совершенно ужасное.

Grafiks тоже оставляет hott-et лучшего. Особенно спрайтовые огонь и взрывы. Imagine воспламенившийся на ходу bugri. Машина с вопящими зеленцами пролетает вперед, а пышный пионерский огонь остается левитировать в чистом воздухе! Starik PG не оценил бы подобные шутки девелоперов, попади Gorkamorka в его морщинистые rukki.

Багги двигается конвульсивно, его капризы и заносы чаще всего не поддаются внятному толкованию. Оружие однообразно: собственно, присутствует лишь один tip, странный микс пулемета и ракетной установки. Tiff даю!

Налицо масса хороших (чужих) литературных наработок, несколько торопливых рисунков карандашом и аляповатая графика с невыразительным компьютерным mozgom. Хорошие намерения? Без вопросов. Но невнятная сублимация. От Ripcord можно было ожидать более профессиональной работы. Впрочем, мы все еще ждем. Ведь demo не релиз, а Yoofz почти наверняка вырастают в Ork boyz.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

Единственными реальными парнями, которые видели демо Gorkamorka (помимо ваших drugz из .EKZE), были ign boyz **(pc.ign.com)**, Дэн Адамс (Dan Adams) и несколько безымянных внештатных stuf yoofz. Вот что они смогли прокаркать: "Брателло! Самыми оттяжными фишками этой каракатицы будет мультиплейер. Тиф даю. Прикинь, щегол, ты рулишь таратайкой, а твой верный дрюк беспредельно мочит из ракетницы. Вот это будет черемуха!"

Первый взгляд

STUNT GP
(ДЕМО-ВЕРСИЯ)
http://stuntgp.team17.com

Жанр
Аркадные гонки

Дата выхода
Март 2001 г.
Объем демо-версии
Около 15 Мбайт
(см. ее на нашем диске!)

Разработчики
Team 17
www.team17.com
Издатель
Infogrames
www.infogrames.com

СУТЬ
Аркадные гонки на радиоуправляемых машинках с флажками на антеннах и склонностью к полетам по непредсказуемой траектории.

ОСОБЕННОСТИ
Странный режим камеры, поклонение всемогущему boost'у, красивейший движок и великое множество апгрейдов для каждой модели. Еще никогда нам не позволяли увидеть, что находится внутри радиоуправляемого автомобильчика. Вероятно, полную версию придется отдавать в распоряжение Господина ПэЖэ с пометкой "ЖЕСТОКОСТЬ".

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 98/2000/ME, Pentium II 200 (рек. Pentium II 350), 64 Мбайта ОЗУ (рек. 128 Мбайт), 3D-ускоритель (12-16 Мбайт), 30 Мбайт на жестком диске.

Добродушно помянутая то там, то тут (смотрите, к примеру, новость в 6-м номере за прошлый год, если, конечно, сумеете раздобыть этот раритет), Stunt GP от Team 17 свалилась под колеса нашего издания нежданно-негаданно, опоздав с выходом почти что на год.

СФЕРА ОБСЛУЖИВАНИЯ

Фраг СИБИРСКИЙ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Грозившаяся стопроцентно выйти на ПК и консолях еще во второй половине 2000-го игра Stunt GP наконец-то показалась из раковины. Что же мы видим? Поразительный движок, стремительный и беспощадно красивый, два трека и три модели, а также (и это главное) сверкающий глянцем каталог. Даже не каталог, а чудо из чудес! А еще имеются трюки, которых мы ждали, и машинки, мчащиеся на ускорителях в солнце, — частично на страницах упомянутого каталога, а частично прямо на операционном столе демо-версии.

Собственно, релиза-то еще и нет, есть демо-версия первой аркадной гонки нового года, века и тысячелетия. Но чего, скажите пожалуйста, нельзя узнать об аркадной гонке, увидев демо-версию? Тот же Re-Volt предстал как на ладони в первой же памятной поездке через пригород с баскетбольными кольцами. Stunt GP, между прочим, Re-Volt'у — прямой (и первый настоящий) конкурент, убедительным доказательством чему и служит столь широко разрекламированная вашим покорным слугой демо-версия.

БЕНГАЛЬСКИЕ ОГНИ

Проявив поразительную щедрость, Team 17 с ходу выделила нам целых два трека в совершенно безраздельное пользование. Что-то неслыханное — сразу же ищешь какой-нибудь подвох или трещину в радужной стене обещаний, скрывающей грядущее. Два настоящих трека! Не один, а два. Только тот, кто по долгу службы имеет дело со всеми гоночными демо-версиями на свете, может понять и оценить.

Один трек большой, другой маленький. Один пролег в Японии, между пагодой и пенной сакурой, другой оказался на заднем дворике дрянного магазинчика в Америке. Один наделен чудесными изгибами и лихими трамплинами, а другой напоминает велосипедную дорожку. Но все же есть, есть между ними сходная черта. Это самые красивые треки, что когда-либо сооружались для радиоуправляемых игрушечных автомобильчиков.

Stunt GP побеждает Re-Volt и в схватке на искрящихся спецэффектах, и в поединке детализации далеких объектов на горизонте. Электрические разряды, взрывы и вспышки одинаково озаряют американское и японское небо, каждый маршрут похож на дорожку с бегущими на-



Похоже, мы в древней Японии. Ну разве не само совершенство вон та покрышка, надетая на огромный икс?

перегонки бенгальскими огнями. Тут Stunt GP ближе к Rollcage. А вот уже знакомые нам гигантские автомобили на асфальтовых площадках, между колес которых и проносятся юркие радиоуправляемые "крысы", без сомнения, пришли из прошлого, из джунглей, где водится Iguana London. Но как же ошеломляюще они здесь выглядят, эти переливающиеся, блестящие миражи! Да и японский колорит на высоте.

Материальность дорожной и прочих поверхностей ярко выражена. Масса прозрачных перекрытий и туннелей, в которых искрящиеся вовсю машинки смотрятся просто потрясающе. Благо ракурсы на подобные парады фиксированные и всегда самые удобные. Имеется еще яма для оттачивания воздушной акробатики, вокруг которой расположился убедительный стадион.

ПТИЧИЙ ГЛАЗ

Пожалуй, больше не стоит сравнивать Re-Volt и Stunt GP. И не потому, чтобы не тревожить старика, а только из нежелания давить новорожденного. В плане физики, моделей и общего уровня веселья на дороге творение Team 17 далеко не так совершенно, как о себе думает.

Ну что это за камеры! Все три предложенных обзорных режима разделяют один недостаток: наблюдение ведется за задними колесиками, спойлером и антенной автомобильчика. Просто поразительная целомудренность. С какой бы высоты и расстояния ни следил за машинкой оператор, нам не увидеть передних колес, или, боже упаси, кабины на повороте. Возможно, спереди на бедняжках выведены непристойные надписи? Да нет же, с уже упомянутых фиксированных камер в зарядном туннеле в профиль они смотрятся вполне благопристойно.

Странно, конечно, созерцать неподвижную, точно спрайт, спинку полигонального автомобиля. Неприятный эффект обратного вращения колес (даже здоровенных колесищ внедорожника Sand Shark, а что уж говорить о крохотных роликах трюкового скейтборда Stunt Monkey!) и иллюзия их движения над дорожной поверхностью прилагаются. Просто удивительно, сколько всего зависит от положения камеры в такой простой штуке, как аркадная гонка. Не хватает всего-то нескольких градусов обзора. Ну что им стоило чуть ослабить крепления и позволить камере парить, как в тех же Rollcage и Re-Volt?

Словом, модели Mean Streak, Sand Shark и даже Stunt Monkey предстают перед нами во всей красе лишь при отрыве от земли. В воздухе машинка вертится, как пропеллер, и оператору уже не до скромности, ему бы за траекторией уследить, — а машинка летит, вращаясь и посверкивая, с огненным хвостом, во всей красе.

АРКАДНАЯ ГЕОМЕТРИЯ

С язычками пламени позади автобильчиков связана основная идея Stunt GP. Подобно гонкам аркадного прошлого, игра целиком построена на использовании ускорителей. Попросту говоря, без ускорителя не покорятся ни один трюк, ни одна позиция на пьедестале. Заряд быстро истощается, и неудачник остается за бортом соревнования, его единственный шанс — быстренько подзаправиться в специальном туннеле. А чтобы оправдать существование ускорителей, в Team 17 существенно ускорили и саму игру.

Никаких сомнений и блужданий. В Stunt GP нельзя вылететь с дороги — миниатюрное транспортное средство моментально воскрешается прямо на разделительной полосе. Довольно стандартно для аркадных гонок. Гораздо менее трафаретно выглядит то, что автомобиль телепортируется в это же самое положение, сориентированный носом по курсу, как только разворачивается под прямым углом к направлению движения.

Эй, Team 17, вы еще помните, что обещали трюковую игру с летающими машинками в духе Джеффа Крэммонда и его бессмертного Stunt Race? С летающими машинками все в порядке, но скоростное движение по заданной линии исключает использование "бочек" и "мертвых петель" в гоночном режиме.

Их удел — бетонная труба, полусфера для скейтбордистов, где одинокий фанатик мрачно накручивает заветные Aeromiles. А ведь как хороша была, продолжая скейтбордисткие аналогии, идея совместить акробатику Tony Hawk's Pro Skater 2 с аркадной скоростью Trickstyle, слить Stunt Race и Mario Kart 64! На деле же в Stunt GP серьезный трюк ведет к отклонению от общей траектории, заканчивается возвратом на середину трассы и космическим отставанием. Такие уж скорости.

КАТАЛОГ МЕЧТЫ

Но, вероятно, в полной версии Aeromiles пригодятся для приобретения изделий из умопомрачительного каталога, которым в демо-версии лишь дразнятся, так что трюки и гонки будут более-менее сбалансированы. В каталог входят "заимствованные" из Re-Volt подарочные коробки с манящими картинками. Но у Team 17 существенно лучше налажена сфера обслуживания. В магазины Stunt GP поставляются не только модели автомобилей, но и миллион аксессуаров к ним.

Ну, вы же мечтали покопаться во внутренностях любимой игрушки? Приобретенные в фирменном маркете и собственноручно установленные колеса, двигатели, ускорители, тормоза, подвески, чипы контроля и коробки передач существенно поднимут жизненный тонус вашего радиолюбимца. В полной версии Stunt GP всерьез придется озаботиться проблемой батареек. Как решить, что лучше — никель-кадмиевые Titan 7,2 V Powercell, под грузом которых машинка едва едет, или невесомые Titan Lite-Man, умирающие на середине второго круга? А может, все же стоит остановиться на Titan 6V DUO Cell?

Волшебный каталог заставляет с надеждой смотреть в будущее.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Вспомните детство! Вы же хотели (даже мечтали), чтобы ваши радиоуправляемые машинки развивали скорость под три сотни миль в час, вы привязывали к своим машинкам ракеты, купленные в китайском квартале, чтобы посмотреть, какую скорость они разовьют при этом? Я хотел, мечтал и привязывал. Теперь я мечтаю об этой игре", — мечтательно сощуривается Роберт Поццо (Robert Pozzo) с сайта **PC IGN (pc.ign.com)**.



Наполненный искрами зарядный туннель. Подобного эффекта каждый желающий может добиться и у себя дома, поместив радиоуправляемый автомобиль в микроволновую печь.

Первый взгляд

GROUCH
(ДЕМО-ВЕРСИЯ)
www.revistronic.com/grouch.htm

Жанр
Аркада

Дата выхода
Не объявлена
Объем демо-версии
34 Мбайта
(см. ее на нашем диске!)

Разработчики
Revistronic
www.revistronic.com
Издатель
Dinamic Multimedia
www.dinamic.com

СУТЬ
До сладкой боли в глазах классическая аркада. Современный движок, вид от третьего лица и прочие модерновые штучки совсем не испортили этот чудесный образчик настоящего геймплея.

ОСОБЕННОСТИ
Герой похож то ли на Шворца, то ли на Штольца, то ли на Эриха Фромма. Но красавец! Особенно впечатляет подбородок.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/2000, Pentium 200 (рек. Pentium II), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64+ Мбайта), 3D-ускоритель (8 Мбайт ОЗУ), DirectX 7.0+, 200 Мбайт на жестком диске.

Спорим, вы никогда не слышали о Grouch? Заглянув в англо-русский словарь, вы почерпнете море ценной информации: "американизм, сленговое выражение, обозначает дурное настроение или брюзжание". Могучие поисковые серверы всемирной Сети выкинут на ваши берега массу ссылок на некоего Oscar da Grouch, калифорнийского диджея, Oscar The Grouch — медведя из "Улицы Сезам", а также одноименную песню группы Green Day.

БОЛЬШОЙ ГРЫЗЬ

Александр ВЕРШИНИН

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Аркады, это Grouch. Grouch, это аркады. Он выполз из тьмы, он вынес людям древние заповеди аркадного игростроения. Просьба новоявленного Прометея любить, уважать, во всем брать пример. Так вы не знали, что в Испании делают компьютерные игры? Стыдно, батенька. Впрочем, мы тоже не знали. Приятное знакомство.



Жаль, никто не замечает скромную трехмерную аркаду Grouch от испанской девелоперской команды Revistronic. Свежая кровь! Они стали, пожалуй, единственным бодрым лучом света в гомогенной серой мгле суицидально унылых релизов и демо-версий последнего времени. В Grouch, несмотря на название, чувствуется молодая наглость, задор и оптимизм — казалось бы, безвозвратно утерянные компьютерными играми жизненные ценности.

PURE MORNING

Проект Grouch мог бы стать достойным преемником Die by the Sword, если бы его герой не размахивал своей железякой в четко заученной манере. Grouch можно было бы счесть клоном Rune — этому мешает счетчик жизней в верхнем левом углу экрана, дурацкая до восторженного поросячьего визга физиономия героя и его удивительная способность погибать сразу и безвозвратно. Мы даже хотели сравнить Grouch с Ларой Крофт, но побоялись ее фанатов, до сих пор осаждающих редакционную парадную с осиновыми кольями и транспарантами вызывающего содержания. Придется признать: Grouch — это Grouch. Сам по себе. Один и без оружия. И без любимой.

Итак, однажды наш протагонист Брюзга проснулся в дурном настроении: пошарив вокруг родной лежанки напоминающей окорок рукой, он не обнаружил карманной блондинки с фигурой, лицом и завтраком. Оказалось, ее похитили монстры. Плохие, очень плохие, очень глупые, глубоко заблуждающиеся безмозглые зверюшки. Теперь их ждет смерть!



Какие стройные, какие длинные, какие уязвимые ножки!!! Вжик-вжик-вжик, уноси готовенького.



Иногда труп приходится долгое время топтать, выковыривая, отламывая и потроша тушку носком ботинка. Зачем? Он зажал топор и не отдает!

Крошечный кусочек демо-версии Grouch успел проесть все печенки штатному составу .EXE всего за несколько часов. Ну почему в игре нет сэйвов? Как может такой здоровенный мужик быть в два счета раздавленным дурацким каменным мячом-жерновом весом всего в несколько десятков тонн? Сопляк! И, наконец, зачем, почему, за что нам приходится после очередного смертельного исхода начинать участок заново?! Каррамба на вас, подлые испанцы!

ЛИРИЧЕСКОЕ ОТСТУПЛЕНИЕ

Пожалуйста, не умирай. Или мне придется начать сначала. Тебе, конечно, глубоко наплевать. А я не думаю, что мне тоже. Хочешь сладких эликсиров? Хочешь в слух ругательств длинных? Хочешь я взорву все звезды, что мешают играть?

Пожалуйста, только живи. Ты же видишь, я так хочу дальше. Моей огромной любви хватит нам двоим с головою. Хочешь денег оловянных? Хочешь сердце со здоровьем? Хочешь я убью соседей — отвлекают опять!

(Боже, я прожег все жизни. Я опять прожег все жизни!)

Конец лирического отступления.

ГРЫЗЬ КУШАТЬ

Ошибка, дрожь в руке, бревно в глазу, зуд в голове караются restart'ом. Жестко, грубо, безжалостно. Таковы каноны жанра. Иначе играть абсолютно неинтересно. В противном случае, располагай вы сэйвом в каждый ответственный момент, прыгать начнете лениво, от ударов уворачиваться и вовсе перестанете. Авось пронесет!

Нет, друзья, не пронесет (что крайне приятно). Вы и только вы несете полную ответственность за все страдания мускулистого супермена. У него и так горе — потерял герлфренда. А тут еще вы, со своими корявыми верхними конечностями...

Что наблюдаете? Вид от третьего лица. Обводы тела шварценеггеровские, шевелюра рыжая, подбородок выступает на полметра вперед подводным тараном древнегреческих галер. В общем, красавец. И один, совсем один! На управление реагирует охотно, быстро, четко, легко. С удовольствием отскакивает в сторону, кувыркается и прыгает. Дерется чуть хуже — слишком длинный замах. Эффект, как водится, зависит от текущего вида оружия в руке. Начинаем с обычным скучным мечом, отбирая у мелюзги каменные топоры, приобретая железную булаву у рыцаря и, наконец, экспроприируя огромную дуру топора у гигантского, похожего на гориллу орка. Или это горилла?

Рубка — занятие непритязательное. Кто больнее вмазал, тот и молодец. Получившие грузно пошатываются, падают, теряют куски тела. Наш Брюзга, впрочем, проказой не болел, его бугристые конечности всегда остаются на месте. Ведь жизней много! Поди потом, кусай всех подряд третьим коренным зубом снизу.

А вот монстрикам живется не в пример веселее. От особо мощных ударов у них начинается падучая. Вот вышедший прямиком из кэрролловской "Алисы" рыцарь потерял свой железный щит (вместе с левой рукой). Не беда! Он тут же переходит в стремительное контрнаступление! Хотя потеря одной руки — дурной знак. Обычно следом отваливается и вторая, с оружием. Те здоровенные гориллы тут же начинают ловко кусаться. Рыцарю, сами понимаете, труднее. Забрало изрядно мешает клацать клыками. Поэтому наш железный герой щелкает рогами! Словно заправский испанский бычок (коррида, коррида), безрукий безымянный герой наклоняет свою обреченную голову и пытается насадить врага на острый шип шлема. Не доставляйте ему подобной радости, рубите ноги. На одной он еще стоит, а вот без ручек и ножек способен только конвульсивно ползать большим гремящим червем. В принципе, можно присесть и выбить из него дух топором, но куда веселее нажать кнопочку "Use" и, наступив на горло новоявленному беспозвоночному, дождаться окончания конвульсий. Что вы фыркаете! Варвары всегда так поступают. Ведь из тщательно притоптанных недругов обычно вываливается какая-нибудь ценная скляночка, сердце, полезное средство против малокровия, а также монетки и запасные жизни. Видите, как много плюсов.

И, наконец, зачем, почему, за что нам приходится после очередного смертельного исхода начинать участок заново?!

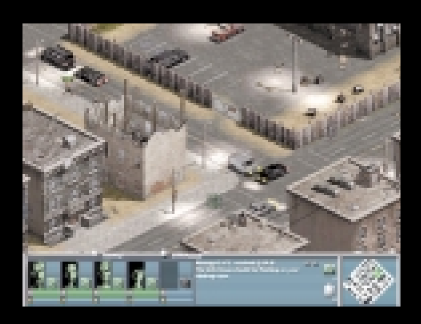
ЖАРКОЕ ИЗ ГЕРОЯ

Игрушка красочная, красивая, тщательно вылизанная. Испанцы действительно постарались по максимуму: уровни, анимация, AI — без единого нарекания. Проходится тяжело, как и положено уважающей себя аркаде, но с массой, буквально тоннами удовольствия. Даже самая неприятная часть, прыжки, выверена и пытается не быть букой. Молодец.

Но особый кайф в Grouch приносят местные монстры. Индивидуальности, все как один. Игра, кстати, построена на том самом принципе DBTS: когда врагов не слишком много, поединок с каждым из них есмь вызов и событие. И сразу благостная картинка. Противник не стоит на месте! Вы ожидали, что он подбежит к вам и будет тупо месить, пока один из вас не увидит Валгаллу? Не тут-то было. Мелкие (мерзкие) колобки-гоблины обожают кувырки. Махнет пару раз своим игрушечным, но острым каменным топориком, сгруппируется так, как учил в школе физрук, и привет! Вот ведь гадкая зараза. Приходится вестись, присоединяться к танцу перекатов, пытаясь успевать помахивать своим длинным мечом. Не в меру мобильные рыцари вообще проявляют чудеса ловкости. Поймут, что дела плохи, и ну нарезать вокруг Брюзги круги! Один за другим, без остановки. Ну а вам приходится либо до головокружения юлить на месте, либо подлавливать своих искусственных спутников на лету, размеренно отрубая им то ручку, то ножку. Славное занятие.

Диагноз: полный и абсолютный кайф. Чтобы было в тему, занимательно, красиво и смешно — о таком чуде в аркадах уже давно не слышали. Поэтому потренируйтесь дома. Как обычно выполняются все задания .EXE? — перед зеркалом: Grouch, Grouch, Grouch. Получается? Запомнили? Ждете? Тогда, Боже, храни Испанию.

ПОСЛЕДНИЙ ВЗГЛЯД



HEIST

Симулятор преступной группировки повышенной сложности. В игре ругаются матом, грабят банки и отстреливают полицейским головы.

СТР. 92



“ДРАКУЛА-2” (DRACULA: THE LAST SANCTUARY)

Все еще плохой квест, все еще кино о вампирах.

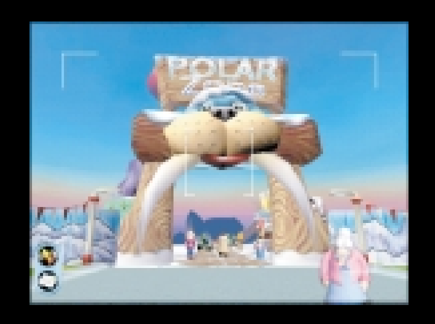
СТР. 95



ONI

Игра бесконечных драк, повторяющихся уровней и бездонной скуки. Неужели это Bungie?

СТР. 97



SIMCOASTER

Редчайший случай в нашей долгой хирургической практике: сознательная деградация игры до уровня себя самой семилетней давности. Более всего SimCoaster напоминает классический ThemePark 1994 года выпуска: это было бы простительно и объяснимо, если бы между ними не стоял прошлогодний SimThemePark, игра во всех отношениях более свежая и любопытная.

СТР. 100



“ВЕК ПАРУСНИКОВ-2” (AGE OF SAIL 2)

Новый фетиш для всех поклонников морских сражений под парусами.

СТР. 102

Последний взгляд

HEIST
http://heist.vie.co.uk

Жанр
RTS с элементами кошмара

Разработчик
Crimson
Издатель
Virgin Interactive
www.vie.co.uk

Сложность	высокая
Графика	3,9
Сюжет	4,8
Музыка	4,0
Звук	3,0
Управление	3,0
Интересность	

3,9

СУТЬ
Симулятор преступной группировки повышенной сложности. В игре ругаются матом, грабят банки и отстреливают полицейским головы.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME/2000, Pentium 233 (рек. Pentium II 300+), 32 Мбайта (рек. 128 Мбайт), 8x CD-ROM (рек. 12x), SVGA, DirectX 7.0+.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
Поддержка многопользовательской игры отсутствует, как, впрочем, и необходимость в 3D-акселераторе.

НЕНАСТОЯЩИЙ ПОЛКОВНИК

Со времен беспредельной игры Postal небо не видело такого позорного пацака, как Heist. Объятая пламенем стая СТРАУСОВ, с диким визгом покидающая горящую клетку, — эту картину я бережно пронес через все отрочество и, наверное, захвачу с собой в могилу. Но если в Postal главный герой счастливо сошел с ума еще до начала игры, то в Heist все участники разбоя находятся в здравом уме и твердой памяти. Что гораздо скучнее.

Олег ХАЖИНСКИЙ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Игра не вписывается ни в один из существующих архетипов. Она выглядит, как недобитый C&C-клон, хотя при желании легко могла бы стать интеллектуальным 3D-шутером вроде Thief или action/strategy наподобие Rainbow Six, только наоборот, потому что в нашей команде вместо отличников боевой и политической подготовки — воры, убийцы, медвежатники, представители организованной преступности или, в лучшем случае, хакеры. Даже влияние Commandos, самой цитируемой игры сезона, ощущается в Heist весьма слабо. Бойцы из “домашней” команды Virgin придумали нечто за пределами известных жанров.

Я сравнил Heist с Postal исключительно в рекламных целях. А как еще привлечь ваше внимание к игре, главный герой которой является едва различимым в разрешении 1024x768 комком пикселей и похож на таракана из мультипликационного фильма “Айболит”? У комка серьезные проблемы. Еще вчера он брился пиской Gillette на зоне, а сегодня стоит посреди богом забытого городка (значит — на свободе), с относительно чистой совестью, двумя сотнями в кармане и весьма неясными перспективами.

Некто Полковник вытащил нас из тюрьмы и теперь хочет, чтобы мы немного на него поработали. Достаточно подойти к таксофону и получить от обладателя гнуснейшего старческого голоса первые инструкции. До конца дня нужно найти в городишке двух правильных парней и убедить их присоединиться к команде. На нашу беду, местные криминальные элементы оказываются весьма меркантильными кю и оценивают свою работу в две штуки баксов каждый. Где до-



События начинаются если и не в развалившейся лачуге, то по крайней мере рядом с ней. В непосредственной близости — телефон-автомат, по которому мы получим первое задание. Достаточно просто поднять трубку. Кстати, если у вас были планы на вечер — лучше к телефону не подходить.

стать такие деньги бывшему острожнику без высшего образования за 12 часов? Разумеется, украсть. Так начинается Heist, симулятор грабителя и убийцы третьего тысячелетия. Поприветствуем!

СМЫСЛ

Бригада грабителей, собранная вами согласно телефонным указаниям Полковника, гастролирует по Америке. Сегодня Небраска, завтра Айова, а там, глядишь, и Нью-Йорк. Каждый уровень — это город или его фрагмент, любовно оживленный 3D-художниками. По городским улицам бродят стада тараканообразных жителей, подавленных величием исполинского пиксель-арта, и неторопливо перемещаются автомобили. Внимательный игрок без особого труда найдет среди зданий магазины, гостиницы, предприятия соцкультбыта, аптеки, больницы и полицейские участки.

Игрок и его команда на первый взгляд ничем не отличаются от прочих обитателей рисованного королевства. Мы, точно так же, как и все остальные, можем заходить в магазины, совершать покупки, пьянствовать в барах и болтать с их посетителями, совершать прогулки по аллеям и от нечего делать заглядывать в разные места, к примеру, в банки.

Никто не знает, что в наших кейсах и спортивных сумках лежат помповые ружья, наборы отмычек, фомки, динамит и аэрозольный баллончик для затуманивания недремлющих видеокамер наружного наблюдения. Беседуя с богато одетой покупательницей, владелец ювелирного магазина даже не подозревает, что в это самое время остальные члены шайки внимательнейшим образом осматривают помещение, оценивая количество охраны, определяя вид сигнализации и сложность замков. Вполне возможно, что завтра эти люди появятся здесь еще раз, но на головах у них будут маски, а в руках оружие. Вооруженный налет, сигнализация сработает через тридцать секунд, посетители уткнулись носом в пол, а хозяин не может найти ключи от сейфа. Это и есть Heist.

ГРАБЮТ!

Heist озадачивает непривычным безразличием к игроку. Скажем, первая миссия. Необходимо достать $4000 за 12 часов. Ясно, что нужно кого-нибудь ограбить. Но кого? Даже в маленьком поселке наберется десятка два различных домов, от заброшенных хижин до банка. В центре города полно полицейских патрулей, и в случае

Никто не знает, что в наших кейсах и спортивных сумках лежат помповые ружья, наборы отмычек, фомки, динамит и аэрозольный баллончик…

фиаско преследования и перестрелки не избежать. Робкие попытки обчистить вагончики местных люмпенов оканчиваются неудачей: резиновой дубинки, позаимствованной на прощание у одного из тюремных надзирателей, явно не хватает, чтобы убедить людей расстаться с накоплениями, — времени уходит слишком много, срабатывает сигнализация, и мы получаем кучу неприятностей в виде желтого столбика над головой. Это “heat”, “ты спалился, парень”, и одна дорога после этого — в леса, отсиживаться. А это долго и очень скучно, потому что время в Heist не регулируется.

Попытка номер два: идем в оружейный магазин, где за 200 долларов покупаем помповое ружье — весьма убедительный аргумент. И правда — налеты становятся куда успешнее. На вырученные деньги приобретаем фомку — она существенно ускоряет процесс проникновения в закрытые комнаты, набор отмычек — понятно для чего, и на всякий случай — аэрозольный баллончик. Возможно, прямо сейчас он не нужен, но что значат эти $15 за такую замечательную вещь? В процессе развития игры у нас появляется доступ к десяткам самых невероятных приспособлений, среди которых противогаз и полицейский сканер — далеко не самые удивительные вещи.

Теперь, когда необходимое оборудование закуплено, остается изучить ситуацию. Маршруты движения полицейских? Когда закрываются магазины? Как лучше организовать отступление, где пересидеть тревогу?.. В пределах одного уровня игрок предоставлен самому себе, и мы, словно острый нож, режем мягкое масло города. Грабь, убивай, жги. Полная свобода действий имеет свою цену, и порой она оказывается слишком высока. В глазах рябит от синевы полицейских мундиров, открыт огонь на поражение, и вот уже “Mission Failed”, а записываться было нельзя, и все начинается с начала. Умирать вы будете обильно и по-разному. Будьте к этому готовы.

ВРЕМЯ ЛЕЧИТЬ

Чтобы не попадаться, нужно действовать с умом. А еще лучше, чтобы умов было несколько. Ограбление — это



Порядком устаревший спрайтовый движок все еще способен сотворить пару-другую красивых кадров. Художники здорово потрудились над моделями зданий.



Вот такой гигантский “дизастер” способна устроить парочка шалопаев. А начиналось все с лишних $200 и визита в оружейный магазин.



Собственно процесс ограбления выглядит несколько абстрактно, но от этого не менее волнующе. Две полосочки разных цветов гоняются друг за другом, кто не спрятался — я не виноват.

командный вид спорта, в котором каждый член команды играет свою роль. Ролей в Heist не так уж много: есть люди с оружием, которые умеют не только стрелять, но и попадать в цель; есть специалисты по электронным системам безопасности, которые способны отключить сигнализацию или открыть дверь с цифровым кодом; есть асы, открывающие все, что заперто. Каждый член вашей шайки в какой-то степени владеет всеми этими навыками, но от того, как именно вы распределите роли, будет зависеть главное — время, потраченное на ограбление, а значит — успех предприятия.

Что еще?.. Криминальные элементы, из которых вы будете набирать свою команду, являют собою на редкость разномастное сборище: ветераны всевозможных войн, которые так и не смогли выпустить из рук оружие; утонченные взломщицы; тупые и крепкие боевики; дохлые хакеры, падающие в обморок от вида крови, но способные взломать систему защиты Национального банка за десять секунд... У каждого из персонажей, помимо профессиональных навыков, есть "здоровье" и "скорость", оказывающиеся весьма кстати при плотном общении с полицией.

Чем больше с вами профессионалов, тем быстрее вы работаете, тем больше у вас денег, технических приспособлений, хорошего оружия и... неприятностей.

ГАНГАСТА

Именно так: неприятностей. Ведомые таинственным Полковником, мы попадаем в потрясающие переделки, после которых первые столкновения с полицией кажутся возней в песочнице. Люди в синем — обычные патрульные полицейские. Очень скоро нам предстоит познакомиться с детективами и ребятами из отряда специального назначения. Эти в высшей степени суровые молодые люди умирают не так быстро, как хотелось бы, а бьют очень больно. Между тем эта боль покажется наслаждением после встречи с агентами ФБР. Поверьте на слово, в тюрьме было лучше.

Впрочем, всех инфракрасных камер и агентов ФБР разработчикам показалось явно недостаточно. Чтобы еще более усложнить наше существование, они населили свой мир конкурирующими преступными группировками. Кого здесь только нет! Байкеры, кубинская мафия, "любера" с цепями, якудза и бомжи-убийцы. Повстречав нашу скромную группу, они выхватывают оружие и, не обращая внимания на протестующие крики горожан, открывают огонь на поражение. Разумеется, к веселой перестрелке присоединяются копы, — и вот уже экран напоминает кашу, расхлебывать которую не хочется никому, а особенно нам с вами.

...ветераны всевозможных войн, которые так и не смогли выпустить из рук оружие; утонченные взломщицы; тупые и крепкие боевики; дохлые хакеры, падающие в обморок от вида крови, но способные взломать систему защиты Национального банка за десять секунд...

В ТЮРЬМЕ ЛУЧШЕ

Здесь мы подходим к самому грустному моменту нашего рассказа. В этом месте пенные фантазии разбиваются о каменистую реальность. Дело в том, что игра не просто недружелюбна. Она практически непригодна для жизни. Создатели Heist будто бы специально сделали все, чтобы вызвать у игрока раздражение. Более неочевидного интерфейса управления я в жизни не видел. Чтобы понять, что к чему, пришлось читать "мануал", а это, согласитесь, невыносимо. Полицейские ведут себя едва ли умней телеграфных столбов. Горожане еще тупее. Почему, ну почему, ограбив маленький домик на окраине, я тут же становлюсь известным всему городу?! Почему три десятка полицейских бегают за мной с пистолетами, но не могут зайти в здание и арестовать? Почему я должен десятки раз начинать игру с начала из-за малейшей ошибки?

При всей моей симпатии к Heist вынужден констатировать: не получилось. Могло, но не вышло. Не удалось авторам за отведенное издателем время нащупать геймплей. Идея — роскошная, и если бы все срослось правильно, мы получили бы нового героя, Commandos в степени Postal.

А может, игра финансировалась каким-нибудь правительственным фондом по профилактике преступности? Украл — выпил — в тюрьму. Украл — выпил — в тюрьму. И так сто раз.



Гигантское количество возбужденных полицейских ночью не имеет ничего общего с празднованием "Дня полиции". Копы слетелись на ограбление кафе "Конго", и если я не позвоню, значит — нас сцапали.

ШАХМАТНЫЕ ВАМПИРЫ

Представление Index Plus о квестах лежит где-то между фильмом "Носферату: Симфония страха" и первыми текстовыми квестами, где горы предметов громоздились на каждой из миллионов локаций, а инвентарь игрока напоминал этакий хорошо меблированный загородный домик.

Маша АРИМАНОВА

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Режиссер, однажды на заре своей карьеры сделавший подростковый ужастик о народных праздниках, зеленых газонах и белых домиках под вязами, будет обречен снова и снова входить в этот круг полудетского страха, как бы ему ни хотелось снимать, скажем, кино из жизни говорящих собачек.
Даже если в Index Plus когда-нибудь поймут, что патологически не умеют делать квесты, и обратятся к другим жанрам, то все равно будут продолжать делать игры о Дракуле, ибо одержимы призраками графа и старого кино. Всего в двух играх разработчик проявил такую преданность древней теме, зачаровавшей его, от которой просто разрывается сердце. Если лет через сто в далекой стране появится другой девелопер, очарованный, скажем, светлым образом истребительницы Баффи, и он будет с той же маниакальной тщательностью строить монументы в ее славу, кино о вампирах живет не зря.

Год назад Dracula: Resurrection показался чем-то вроде возрождения европейского кино ужасов в квестовой оболочке. Index Plus постаралась утвердить эту точку зрения во второй части, перейдя от авторского ужастика к полноценному франкоязычному блокбастеру, эпической кинокартине неимоверной длины. Печально, но Dracula: The Last Sanctuary/"Дракула-2" (созданный точно теми же средствами, что и Dracula: Resurrection, но выросший в огромного монстра) утратил немалую часть своего обаяния.

ВОСКРЕСШИЙ ДВАЖДЫ

Есть мнение, что придумать название "Dracula: The Last Sanctuary" было не слишком легко. Знаменитый граф, истребленный в родном замке стальным англичанином Джонатаном Харкером, воскресает вновь, но ведь имя "Dracula: Resurrection" уже было использовано! Какие же смертные муки ждут Index Plus с их третьей игрой, в которой, несомненно, обнаружится, что у графа было еще одно убежище!

Честное возведение в квадрат достоинств Dracula: Resurrection не меняет некоторых вещей. Дракула в исполнении Index Plus был и остается опереточным злодеем, помешанным на волшебном кольце и легкомысленной девице. Он может превращаться в туман и проникать в запертые комнаты, но почему-то не способен своими руками расправиться с надоедливым Харкером и препоручает это маленькое дельце самому незначительному из своих помощников, у которого и своих дел по горло, так что и тот перекладывает задание на ближайшего санитара или разорителя могил.

Разумеется, все действующие лица The Last Sanctuary — вампиры, активные или потенциаль-

Последний взгляд

"ДРАКУЛА-2"
(DRACULA: THE LAST SANCTUARY)
www.dreamcatchergames.com/products/dracula2/dracula_tls.html

Жанр
Квест

Разработчик
Index Plus
www.indexplus.fr
Издатель
"Руссобит-М"
www.russobit-m.ru

Сложность	высокая
Графика	3,8
Сюжет	2,5
Музыка	3,0
Звук	4,0
Управление	2,1
Интересность	

3.3

СУТЬ
Все еще плохой квест, все еще кино о вампирах.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98/ME, Pentium 166 (рек. Pentium 200), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64 Мбайта), SVGA, 8x CD-ROM.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
15 Мбайт на жестком диске.

ные, и число друзей и знакомых Харкера с побелевшей физиономией и странными глазами чрезвычайно велико. Сюжет насчитывает немало веселых и даже страшноватых моментов, но в путешествии по маршруту Лондон-Трансильвания мы узнаем о вурдалакском мире ровно столько же, сколько знаем в начале, — зеро. Сценаристы не рискнули подвергнуть кровожадную древность даже малейшему облучению фантазией.

БЕДЛАМ

Редкие светлячки мультфильмов уместны, как вставные зубы, но все еще впечатляют до глубины души. Им не озарить мрачных глубин The Last Sanctuary, обширного подземелья кошмаров, лабиринта, спроектированного сумасшедшим. Не просто сделать шаг вперед в калейдоскопе заброшенных домов, психиатрических лечебниц, канализационных туннелей и кладбищ, ведь на панорамируемой картинке полно дверей, ходов, решеток и лестниц, недоступных для нас по какой-то загадочной прихоти архитектора. Харкер скачками, наводящими на мысль об открытии телепортации, преодолевает огромные расстояния по тайному маршруту. Здесь нет понятия прямого пути, герой двигается то шагом шахматного коня, то диагональным ходом слона.

Непостижимую природу перемещений The Last Sanctuary лишь подчеркивает финальная ловушка графа Дракулы, выполненная в виде огромной шахматной доски. Ах, ну что им стоило всю игру вымостить черной и белой клеткой!

Если сам путь через The Last Sanctuary превратить в замечательную задачу, требующую многих часов раздумий и проверки, не понадобились бы встроенные головоломки и прочая мишура. Как не пришла в ваши, Index Plus и лично Жак Симьен, светлые головы такая простая идея?

Вместо этого вы врезаете в двери The Last Sanctuary кодовые замки и оснащаете игру изощренными устройствами, использующими последние достижения криптографии, тайнописи, алхимии и геральдики.

Остюда итог: неоднократное употребление The Last Sanctuary требует стойкости духа, сравнимой разве что с доблестью охотника на вампиров.

КОЛОВРАЩЕНИЕ

Экран с инвентарем Джонатана похож на сложный часовой механизм. Включая в очередную игру о Дракуле предметы первой необходимости, Index Plus помещает их в центральное колесо, предметы же второй и третьей надобности устраиваются в гнездах колеса поменьше. Вся конструкция из сцепленных барабанов с отделениями для ламп, револьверов, патронов, вентилей, рукояток, колец, шестеренок, книг, подзорных труб, спичек, ножниц, кинопленок, химикатов и ключей выглядит куда сложнее самой мудреной головоломки The Last Sanctuary.



Приветливая психиатрическая лечебница доктора Сиварда. Здесь, к слову, Джонатан добывает кровь из санитара-упыря, привязанного к креслу на колесиках.

Ненасытный Джонатан Харкер по ходу дела поглощает зеркала, лестницы и стремянки, мотки цепей и веревок, кувалды на длинной ручке. В инвентарных колесах в фантасмагорической последовательности плывут причудливые безделушки и самые дикие, неожиданные объекты материального мира. Прожорливость Харкера равна расточительности создателей.

Кино о вампирах немыслимо без стрельбы особыми пулями, начиненными чесночным раствором, размахивания крестами и колышками из соответствующей древесины, да бледной кожи, дымящейся под солнечным светом. Во всяком случае *современное* кино о вампирах (насколько мне помнится, Dracula: Resurrection и Брем Стокер наилучшим образом обходились и без этих прекрасных вещей).

The Last Sanctuary старается быть фильмом современным: так, граф Дракула открывает в Лондоне кинотеатр "Стикс", там же снимает и крутит полночное кино, от заката до рассвета пожирая зрителей и критиков.

Дуэль с киноманекеном Дракулы — прекраснейший момент, вспышка озарения. Как же страшна эта неумолимая настойчивость механизма, преследующего Джонатана через паутину декораций.

Стрельбы, света и осиновых кольев там — выше крыши. В первых же кадрах Джонатан при помощи зеркал лихо уничтожает квинтет бледных чудовищ в старом поместье Карфакс — то есть убивает ровно на пять бледных чудовищ больше, чем во всей Resurrection. Отстрел вампиров в кровавое пятно на правой стороне груди ведется непрерывно. Менее удачливых особей давят могильными плитами, прежде чем проткнуть осиновым колышком темное сердце. На каждый выстрел отведено от одной до пяти минут, пока мишень нерешительно мнется на пороге комнаты и оглашает ее стены ужасными вздохами.

Не охота, конечно, а сплошное надувательство. Ничего, недостаток адреналина The Last Sanctuary с лихвой возместит самым беспощадным пиксель-хантингом за последние пять лет по обе стороны мирового океана.

В первой части нелепый подход Index Plus к квесту компенсировали (или скрывали?) добротные режиссерские приемы, вызывающие в лучшем случае приятную дрожь, а в худшем — снисходительную ухмылку. Размеры второй такую возможность убивают. На дорогу никаких режиссерских приемов не напасешься.

УДАР НИЖЕ ПОЯСА

31 января с.г. корпорация Sega плюнула на свои наполеоновские планы по насыщению рынка миллиардами экземпляров Dreamcast и официально заявила о прекращении производства этой консоли. Также были подтверждены упорно циркулирующие в последнее время слухи о переходе компании на мультиплатформенный статус и объявлено несколько игр для PlayStation 2. Фанаты Sega утирают слезы, а обожатели Sony вагонами переводят пиротехнику.

Михаил СУДАКОВ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
Самая стоящая рекомендация решившему пощекотать себе нервы игрой в Oni состоит в следующем: отломайте клавишу "Ctrl" и сделайте из нее педаль. Так у вас не успеет отвалиться мизинец, а игровой процесс приобретет некоторую глубину. Которая не особо и нужна, потому что играть в Oni можно лишь наплевав на предложенную разработчиками модель поведения и прокладывая себе путь железным кулаком. Но задайте себе один простой вопрос: сколько поединков подряд вы сможете вытерпеть, даже если они неплохо реализованы? Десять? Двадцать? Пятьдесят? Oni заставит вас драться гораздо больше. И каждая потасовка будет все больше и больше напоминать предыдущую, а декорации покажутся родными. И вскоре вы умрете от скуки.

А всего за пару дней до этого события, к чертям взорвавшего игровую индустрию (и не надо вот этих глупых ухмылок — его отголоски, я уверен, дойдут и до нас) и оказавшего самое благотворное влияние на акции Sony, Bungie произвела выстрел дуплетом, выбросив на полки магазинов долгожданную Oni сразу для двух систем — PC и PSX2.

Разумеется, это совпадение. Мысли о тщательно спланированной в Bungie диверсии, направленной на подрыв финансового состояния Sega, иногда посещают мою черепную коробку, но внеочередная инъекция валерьянки внутривенно расставляет все по своим местам: это не заговор. Bungie всего лишь несказанно повезло — теперь ее "нетленка" все-таки начнет продаваться.



Красивейший захват с последующим ломанием шеи. Увы, потенциально мертвые враги встают и как ни в чем не бывало лезут в драку.

Последний взгляд

ONI
oni.godgames.com
oni.bungie.org

Жанр
Action

Разработчик
Bungie Software
www.bungie.com

Издатель
Gathering of Developers
www.godgames.com

Сложность	высокая
Графика	3,1
Сюжет	4,2
Музыка	4,2
Звук	4,0
Управление	3,6
Интересность	3

СУТЬ
Игра бесконечных драк, повторяющихся уровней и бездонной скуки. Неужели это Bungie?

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98, Pentium 200 (рек. Pentium III 500), 32 Мбайта ОЗУ (рек. 64 Мбайта), рекомендуется 3D-ускоритель (16 Мбайт ОЗУ).

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ
800 Мбайт на жестком диске.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

"Мое самое большое разочарование — в игре нет мультиплейера. Помню, когда объявили о его "ликвидации", я не сильно расстроился... Но только сейчас понял, как это ужасно. Oni просто создана для многопользовательских баталий!" — сокрушается безутешный Дэн Адамс (Dan Adams) на приютившем его сайте **PC IGN (pc.ign.com; рейтинг игры: 7,5/10)**.

"Да, мне понравилась Oni, но лишь благодаря неплохой боевой системе, создающей иногда замечательные игровые ситуации. Если учесть, что Oni — это action, то простить игре некоторую однобокость в геймплее все-таки можно... Хотя такие проекты, как Soul Reaver, NOLF и Deus Ex доказали всем, что можно сделать отличный action без ущемления прав других составляющих", — уверен в своей правоте Райан Томпсон (Ryan Thompson), заручившийся поддержкой всего сайта **Gamer's Alliance Source (www.ga-source.com; рейтинг игры: "Середнячок")**.

"Какой потенциал и какое бедное исполнение!" — сокрушенно восклицает Джимми Клайдесдейл (Jimmy Clydesdale) с сайта **GameOver.Net (www.game-over.net; рейтинг игры: 66%)**.

ПРАВДА О ПТИЧКАХ

И эта "поддержка" со стороны Sega пришлась "марафонцам" очень кстати. Теперь, когда ни у кого уже не осталось сомнений в том, что Oni — игра второсортная, ребятам понадобятся все силы для того, чтобы хоть как-то окупить производственные затраты. И если PC-рынок можно считать потерянным (мало кто отважится на покупку, прочитав разгромную рецензию в Game.EXE), то ставка на PlayStation 2 не лишена смысла. ИХ Oni выглядит и управляется немного лучше, а в свете вышеописанных событий увеличивается шанс по дешевке спихнуть копию "anime-файтинга" только что потратившему $400 простачку.

Поймите меня правильно. Я не испытываю к Oni ровным счетом никакой неприязни. Мой десктоп периодически посещает фонтанирующая эмоциями Station Коноко (ожесточенно жмущая на курок, задумчиво глядящая в экран, недоверчиво изучающая свой пистолет, брезгливо скривившая губы и тихо ненавидящая надетый на голову рождественский колпак девочка с шикарными волосами цвета дикого ириса). Все, что не относится к игровому процессу, показывает Oni с самой лучшей стороны. Миссии предваряются и завершаются первоклассной мангой: вместо тоскливого черного экрана "Mission Complete/Failed" — накал страстей, ухмылка победительницы или растерянность проигравшей на лице Коноко. Профессиональные видеоролики — красивое, динамичное, очень "правильное" аниме. Перечитывая в припадке ностальгии "Темное колесо" (фанаты меня поймут), волей-неволей запускаешь эмулятор Spectrum и минут пятнадцать бессмысленно перехватываешь в подпространстве таргонов, отдавая должное гению Брэбена. В очередной раз пролистав подборку фирменных wallpapers от Bungie, чувствуешь небывалый эстетический подъем, но к Oni возвращаться не торопишься. Случай совершенно не тот.



Минута прощания. Шинатама пообещала оттянуть момент самоликвидации на некоторое время.

...волей-неволей запускаешь эмулятор Spectrum и минут пятнадцать бессмысленно перехватываешь в подпространстве таргонов, отдавая должное гению Брэбена.



"Объевшаяся аптечек" Коноко устрашает врагов одним своим видом... и возросшей на некоторое время силой.

ПЛОХОГО ПОНЕМНОЖКУ

Вы уже знаете о победе оттенков серого над прочей цветовой гаммой. Вы слышали краем уха, что Oni не может предложить ничего сверхъестественного и в области дизайна уровней. Настала пора рассказа о том, как делаются по-настоящему гигантские помещения.

В основу любого архитектурного шедевра Oni положен принцип бесконечного повторения пройденного. Каким бы громадным ни казался наполненный игрушечными машинками гараж — вы обязательно обнаружите, что он многоэтажен. Везде натянуты одни и те же текстуры, повсюду шныряют похожие друг на друга враги, а лестницы расположены строго одна над другой, — позабыть о них не дают ни на секунду.

Каждый раз, открывая еще одну дверь, заблокированную расположенной в ста метрах от нее консолью, Коноко не может отделаться от чувства "опять я бегаю по кругу!", которое в девяти случаях из десяти не имеет под собой никаких оснований. Потеряться даже на самом монструозном уровне Oni практически невозможно: если не дурить и не пытаться показать игре зубки, сворачивая в неожиданных местах, вы проскочите его, не обронив ни единого слова.

Классический, один из самых нелицеприятных примеров разработки уровней посредством Copy & Paste поджидал меня то ли в седьмой, то ли в восьмой миссии: гигантская вытянутая платформа, падение с которой сулит неизбежную смерть, казалась размноженной бесконечное число раз. Снова и снова, заходя в замигавшую зеленым индикатором дверь, я видел знакомую платформу, красный огонек на противоположной стороне и небольшую будочку с консолью чуть левее. Это порочный круг. Из него невозможно вырваться.

“КАК ИГРАТЬ В ONI И НАСЛАЖДАТЬСЯ ПРОЦЕССОМ”

Я написал три главы труда всей моей жизни, когда понял, что он никому не нужен. Выражение “наслаждаться процессом” в контексте этой рецензии уместно в такой же степени, в какой уместен конферансье на концерте Kitaro. Человеку, которого заставили в течение нескольких часов подряд созерцать одни и те же кубические конструкции, бить по морде отличающихся лишь внешним видом врагов и НЕ ПЕ-РЕ-СТА-ВА-Я жать на кнопку “Ctrl”, не нужны никакие советы. Однако без базовых рекомендаций, как не лишиться рассудка за время, проведенное с Oni, все-таки не обойтись. Читайте и не говорите потом, что этот номер журнала магическим образом исчез прямо из-под инкрустированного бриллиантами хрустального стекла.

Во-первых, вы должны отказаться от насилия. Не в классическом библейском понятии, о котором толкуют даже в институтах без малейшего намека на воскресный факультет, а всего лишь свести к абсолютному минимуму употребление огнестрельного, ракетного, энергетического, плазменного и паралитического оружия. Даже если противник угрожает вам мучительной смертью — не стоит хвататься за пушку. Куда лучше (да и веселее, чего уж скрывать) работает следующая тактика: подбежать к источнику угрозы по зигзагообразной траектории и врезать локтем под дых. Оружие падает на землю, закон Кольта теряет свою силу. Миром правят кулаки!

Даже суровые на вид боссы сдаются под напором яростных коноковских “рука-рука-нога-подсечка”. Злодей с огромным Wave Motion Cannon, который бедная девушка еле-еле поднимает, заметно теряя в скорости передвижения, “урабатывается” с поражающей воображение легкостью: достаточно один раз отправить его в нокдаун, встать

И все-таки это верблюд. Двугорбое животное, издали забавное и пахнущее “Арабскими ночами”, а вблизи довольно несуразное и заставляющее вас надеть прищепку на нос.

около оброненной пушки, прокричать пару обидных фраз (впрочем, последнее не обязательно) и ждать, пока босс не нагнется за своей плазменной любимицей. Замахнуться и... повторять до победного конца.

Проблемы возникают лишь с появлением группы агрессивно настроенных вояк — сказывается кривовато реализованный “автоблок” и невозможность переопределить неудобно расположенные клавиши. Впрочем, человеческий гений и здесь оказался сильнее тупой машины консольного мэйнстрима, так что читайте в “Советах” краткое руководство по настройке клавиатуры.



Я к ним по-честному, без оружия... А он пальбу устроил. Спасибо силовой броне — буду жить.

КЛАССИФИКАЦИЯ ВИДОВ

И все-таки это верблюд. Двугорбое животное, издали забавное и пахнущее “Арабскими ночами”, а вблизи довольно несуразное и заставляющее вас надеть на нос прищепку. Даже усиленная доза поединков с растущим на глазах AI (противники умнеют с каждой миссией!), почти не переигрывающие актеры, умело тянущие “по-японски” закрученную сюжетную линию (не лишенную, впрочем, избитых ходов вроде предавшего идеалы добра непосредственного начальника), и всегда уместная музыка не смогут удержать вас за игрой более получаса.

Печально видеть, как перспективный в далеком прошлом проект, “слегка” позаигрывав с консолями, превратился в жалкое подобие самого себя и изрядно подмочил безупречную репутацию Bungie. Мы с ужасом смотрим в будущее, наполненное “иксбоксами”, “геймкубами” и уже третьими PSX, а в голове вертится одна-единственная мысль: “Господи, что же будет с Halo?”.

СОВЕТЫ НЕПОСТОРОННЕГО

1) Чтобы изменить раскладку клавиатуры, удобство которой вызывает серьезные нарекания, зайдите в каталог, куда проинсталлирована Oni, и откройте там файл key_config.txt. Приятного редактирования! Если же это занятие для вас слишком утомительно, загляните на **http://oni.bungie.org/keyconfig.html**, — там все сделают за вас.

2) Чтобы воспользоваться чит-кодами (вдруг вы хотите потренироваться в поединках с множеством врагов?), откройте любым hex-редактором файл persist.dat (он находится все в том же основном каталоге игры) и измените значение по адресу 0x44 на 07. Теперь во время игры жмите F1 и вводите один из кодов (весь список? ну уж нет):

fatloot — дополнительные аптечки и патроны
winlevel — переход на следующий уровень

3) Напомню еще раз: **используйте оружие только в самых крайних случаях!** Например, когда противник вооружен автоматом и скрыться от его огня решительно некуда. В восьмидесяти трех случаях из ста даже самый воинственный враг может быть с легкостью обезврежен.

Последний взгляд

SIMCOASTER
simcoaster.ea.com

Жанр
Симулятор парка аттракционов

Разработчик
Bullfrog
www.bullfrog.com

Издатель
Electronic Arts
www.ea.com

Сложность	средняя
Графика	3,4
Сюжет	1,3
Музыка	0,1
Звук	2,5
Управление	3,1
Интересность	**3.3**

СУТЬ

Редчайший случай в нашей долгой хирургической практике: сознательная деградация игры до уровня себя самой семилетней давности. Более всего SimCoaster напоминает классический ThemePark 1994 года выпуска: это было бы простительно и объяснимо, если бы между ними не стоял прошлогодний SimThemePark, игра во всех отношениях более свежая и любопытная.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Windows 95/98/ME/2000, Pentium II 233+, 64 Мбайта ОЗУ (лучше 128+ Мбайт), SVGA (4 Мбайта), 4x CD-ROM, DirectX 7.0+.

РЕМОНТ АТТРАКЦИОНА

Две самые темные бездны массового игробессознательного: охота на покемонов, пара которых накрепко прописалась на плечах вашего оборзевателя и постоянно шепчет ему в уши всякие гадости, и Строительство Роллеркостеров. В последнем сакральном таинстве есть свои тонкости: так, Игра с Роллеркостерами не может считаться полноценной, если ее герои поминутно звучно не блюют себе под ноги.

Андрей ОМ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!

Воспаривший было в высь принципиальной почти-нескончаемости SimThemePark рухнул обратно в болото микроменеджмента с миссиями, бюрократией и возней с “челленджами”. Вместо перманентного, как революция, Строительства Роллеркостеров и упоительного обихаживания своего подсобного хозяйства мы вынуждены взапуски носиться между уровнями (!), исполнять дурацкие поручения начальства, двигаться по служебной лестнице (она же пищевая пирамида) и зарабатывать деньги. Занимаясь сходными вещами в рабочее время, весьма дико потом еще и играть в это.

Зато теперь можно кликать правой кнопкой на посетительской рвоте.

Рассудок то есть понимает, что такие во всех отношениях приличные компании, как Hasbro (Rollercoaster Tycoon) и Bullfrog (SimThemePark) стыдливо прикрывают истинную сущность своих игр дымовой завесой трескучих спецтерминов вроде “челлендж”, “месседж” и даже “HR-директор”, обозначающих совсем не то, что вы думаете, но все прочие органы чувств стоят на своем: анимация опорожнения желудка достигла в SimCoaster такой высоты, что становится ясно: ради этого все и затевалось. Не зря, значит, трудились столько лет ударники каптруда братья Фарелли и их малоизвестные коллеги — сценаристы Big Momma’s House, Nutty Professor 2, Scary Movie и прочего кинотрэша. Верной дорогой шли.

ЗАКОПАТЬ БУДИЛЬНИК

Не продавшие еще бесповоротно душу серому прямоугольному диаволу люди не сразу поймут, что происходит: на экранах страны бесстыдно демонстрируется прошлогодний SimThemePark. Аддон?.. Expansion pack?.. Ремейк?.. Нет, новое слово в индустрии: старая игра с новыми возможностями. Жаль, первой до этого додумалась не Westwood — ей было бы очень к лицу.

Словом, на дворе попытка возврата в то прошлое, в котором цвели и пахли Theme Hospital и Theme Park (просто,

Цветовая гамма, кажется, тайно оплачена консорциумом окулистов: она всерьез намерена выесть потребителям глаза.

без всякого "Sim"): четко обозначенные goals, упоительная необходимость лично увольнять-нельзя-помиловать садовников, взалкавших десятидолларовой прибавки к жалованью и проч. Перед нами трехмерная модель острова, который навевает странные воспоминания о Dungeon Keeper, — он весь должен быть подгребен под себя. Прогресс достигается исполнением challenges — дурацких специальных заданий, которыми нас засыпают карикатурные начальники: продать, например, в течение месяца большую партию заплесневелых хот-догов, или там, не знаю, удержать уровень удовольствия посетителей от аттракциона на стабильно высоком уровне в продолжение тех же самых тридцати дней. Последняя задача, кстати, была решена мной с подлинным изяществом: прокатив с ветерком единственного посетителя и получив параметр "Customer satisfaction" на уровне 90%, я незамедлительно уничтожил все подступы к чертову колесу. Блюющие пиксели потолкались у кромки уцелевшего тротуара и расползлись по своим делам (по газонам ходить не приучены); я же хищно направился получать причитающуюся крупную денежную премию, долю акций компании и вожделенный золотой билетик.

В основной feature игры, в challenges, таится ее же главная проблема: глупые затеи старших менеджеров отвлекают от нирваны Строительства, а соблазн выполнить их требования способом, явно не предусмотренным сценаристами игры, оказывается слишком велик.

ОТКОПАТЬ БУДИЛЬНИК

Вообще, SimCoaster поднимает из-под земли многие приемы, изящно упрятанные туда ее предшественницей SimThemePark: бюрократия, профитообразующие механизмы, обучение персонала, — отсутствие всего этого совершенно не мешало полтора года назад, зато присутствие вдруг начало страшно раздражать. С ростом сложности игры события, неотложно требующие нашего внимания, случаются с периодичностью полтора раза в секунду: вопящий советник маячит в углу экрана постоянно, отвлекая нас от медитативного закручивания очередных русских горок особо изощренной спиралью. Отключите урода — и проспите забастовку персонала, зачахшие зеленые насаждения и собственное отстранение от дел. Не покидает ощущение, что SimCoaster, долго пыжась и изображая серьезное выражение лица, вдруг делает прыжок назад: все это мы уже проходили. Достигнув год назад почти полного эзотерического идеала принципиальной непроходимости, став едва ли не в один ряд с тетрисом и SimCity, игра вдруг передумала и вернулась в невнятное межеумочное состояние. Фактически, если бы нас так интересовал процесс мучительного продвижения от помощника менеджера до президента компании, то зачем бы мы вообще тратили время на игры?

В основной feature игры, в challenges, таится ее же главная проблема: глупые затеи старших менеджеров отвлекают от нирваны Строительства...

Спустившись с горних высей к мирскому, отметим, что движок не утратил деловой хватки и все еще выглядит молодцом, умудрившись при этом не подвергнуться за последний год даже косметическому ремонту. В комплект поставки теперь входит запредельная игрушка Rollercoaster Design Kit, на которую, будь моя воля, я написал бы отдельную рецензию: запускаемый отдельным exe-файлом инструмент является совершенно нетривиальным, особым развлечением сродни сборке дроидов Торговой федерации из конструктора LEGO Star Wars. Попробуйте — чудесно прочищает чакры.

Опять же, дизайн и замысел Молинье никуда не делись: талант, как известно даже обитателям притрехвокзальной площади, не пропьешь. Неизвестные диверсанты, правда, за время нашего отсутствия науськали интерфейс бросаться на старых знакомых с заливистым лаем: он теперь настолько многооконный, что значительную часть своего драгоценного времени приходится тратить на мануальное закрытие ненужных графиков. Кроме того, кто-то добавил в интерфейс такую нетривиальную новинку, как симулятор спама: важную информацию мы получаем в виде e-mail'ов, оформленных с максимальной аутентичностью (все эти Re:, Fw: и т.п.), к счастью, отсутствуют омерзительные смайлики. Все это было бы очень трогательно, если бы не приходящие время от времени неизвестно от кого форварды тупейших анекдотов, — я тешу себя надеждой, что уже лет через полсотни это будет объявлено киберпреступлением против человечества с автоматическим назначением виновным пожизненного цика с гвоздями. "Знаешь, как выглядит свинья с тремя глазами?"

Piiig.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

Рецензент сайта **GameSpot (www.gamespot.co.uk)**, выставляя игре 6,8/10, отмечает, что "многое в SimCoaster выглядит неудобоваримым. SimThemePark был приятным, но серьезным развлечением, так как вся тамошняя механика была скрыта (это, конечно, не означает, что она не функционировала). SC вытащил все механизмы на поверхность, заставив нас прыгать сквозь бесконечные горящие обручи, вместо того чтобы получать удовольствие. В результате выясняется, что игра концентрируется на ошибочных элементах".

О куда более приземленных вещах рассуждает автор сайта **Daily Radar (www.dailyradar.com)**: "Чертов советник в правом нижнем углу экрана больше мешает, чем советует: штуковина не имеет никакого понятия о приоритетных сообщениях — будь она моим секретарем, не проработала бы и недели. Она то повторяет одно и то же по восемь раз кряду, то пропадает на полчаса. Когда же парк разрастается и множество событий начинают происходить одновременно, советник решительно сходит с ума и городит полнейшую чушь".

Аттракционы теоретически можно покупать уже в годном к употреблению виде, но смысла в этом — ни малейшего.



Последний взгляд

"ВЕК ПАРУСНИКОВ-2"

(AGE OF SAIL 2)

www.akella.ru/aos2

Жанр
RTS/Wargame

Разработчик
"Акелла"
www.akella.ru

Издатель
"1С"
www.1c.ru

Сложность	средняя
Графика	4,3
Сюжет	4,5
Музыка	3,5
Звук	3,9
Управление	4
Интересность	4.4

СУТЬ
Новый фетиш для всех поклонников морских сражений под парусами.

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ
Windows 95/98, Pentium 200 (рек. Pentium II 450), 32 Мбайта (рек. 64 Мбайта), 3D-акселератор с 8 Мбайтами ОЗУ (рек. 16 Мбайт), 4x CD-ROM.

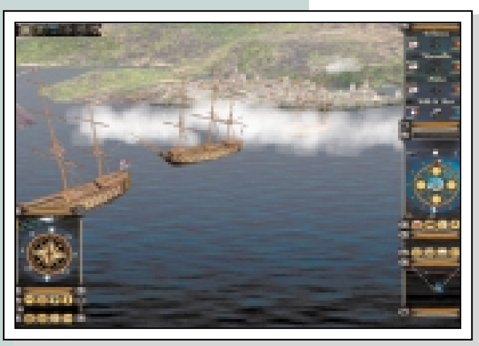
О ПОЛЬЗЕ СОЛИ

Когда вдруг в очередной раз стало ясно, что "Век парусников-2"/Age of Sail 2 — это стратегия в реальном времени на движке от замечательных "Корсаров", я понял, что мы непременно должны познакомиться поближе. В порыве слепого желания я совсем забыл о том, что это еще и вторая часть некогда популярного варгейма от производителя самых скучных варгеймов в мире. Разумеется, речь о компании Talonsoft, издающей игру на Западе.

Олег ХАЖИНСКИЙ

НАЧНИТЕ ЧТЕНИЕ С ЭТОЙ ЗАМЕТКИ!
В своих тайных фантазиях я представлял игру в образе еще одних "Корсаров" — с тактическим уклоном, без беготни по городам и торговли, но с обязательным видом из космоса, построениями кораблей и масштабными историческими маневрами. Фантазиям моим во многом было суждено сбыться, однако хочу предупредить сразу, "Век парусников-2" — это все же варгейм, и потому не следует требовать от игры всего сразу.

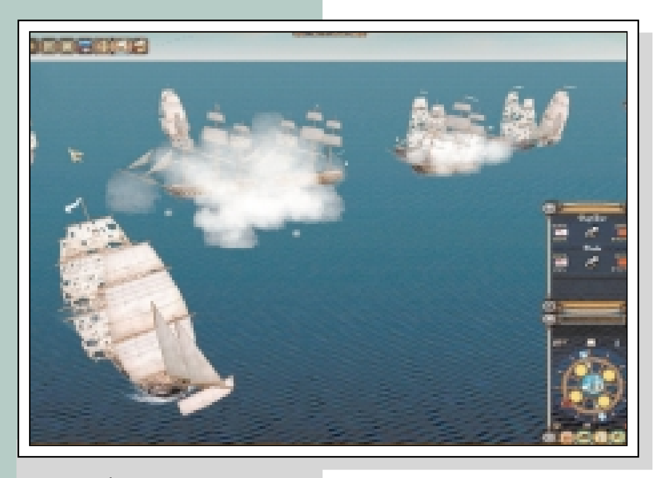
В осемнадцатый век, расцвет парусного флота, век самых известных морских битв, настоящее раздолье для варгеймера. Игра моделирует более сотни исторических сражений, начиная с мимолетных стычек двух кораблей и заканчивая гигантскими побоищами вроде Трафальгарского. Эти сценарии представляют основной интерес для любителей истории. Для людей менее увлеченных разработчики предлагают военные кампании — несколько сражений, воссозданных по мотивам исторических событий. Игрок начинает в звании лейтенанта и командует какимнибудь десятипушечным шлюпом. От миссии к миссии он принимает участие в сражениях с эскадрами различных государств, осаждает укрепленные поселения и города, а то и просто грабит торговые корабли (а почему нет, ведь одна из кампаний — за пиратов!).



После успешного окончания операции мы получаем денежное вознаграждение, новые звания, ордена и медали. В итоге командование доверяет нам целый флот, и мы выходим на пенсию по состоянию здоровья. В некоторых кампаниях разрешается покупать корабли и тренировать команду. Сами понимаете, авторы сделали все возможное, чтобы в жестких рамках варгейма предоставить нам хотя бы видимость свободы.

БЕЗ РУК
Если вы играли в "Корсаров", то представляете себе уровень графики "Века парусников". Изменилась, пожалуй, только степень детализации кораблей, да поведение камеры. Летающее око с радостью взмывает под самые облака, освобождая простор для стратегического размаха, но не соглашается приближаться к парусникам слишком близко. А жаль... наблюдать за сражением глазами непосредственного участника — что может быть лучше! Конечно, смысла в пребывании на палубе при наличии радара и кучи предустановленных положений камеры нет никакого, но вот атмосфера... она уходит.

В остальном игра пытается изображать из себя RTS: функци-



Масштабные сражения красивы, но малоуправляемы. Игроку приходится большую часть времени проводить в режиме “паузы”, ведя грустную статистику повреждений и перераспределяя задачи многочисленных экипажей.

МНЕНИЯ ОБ ИГРЕ

“Игра выполнена с особым тщанием и способна перенести любого поклонника морских варгеймов непосредственно на седьмое небо. Казуалам неторопливый геймплей может показаться скучным, но если вы хотите познакомиться с историей морских сражений, лучшего способа не найти”, — полагает обозреватель PC **Strategy Games (www.pcstrategygames.com)**.

Графический движок Storm, убедительно продемонстрировавший свои возможности в “Корсарах”, продолжает радовать любителей морской романтики.



онирует резиновая рамка, группы кораблей отвечают по нажатию “горячих клавиш”, есть (весьма хитроумная, правда) система waypoint’ов, и, если вы являетесь поклонником садомазохистских удовольствий, можно стрелять из пушек по правой кнопке мыши. Управление кораблями, впрочем, на порядок сложнее, чем в любом из клонов. Видите ли, на море дует ветер, и вот эти самые паруса... Ах, вы в курсе? Короче, корабли часто плывут не совсем туда, куда нам бы хотелось, и еще чаще — не с той скоростью, которая нас устраивает. Последнее особенно важно, если учесть специфику корабельного вооружения той поры. Эти пушки... как бы сказать точнее... стреляют туда, куда направлены их жерла, и потому в пылу боя нам приходится постоянно маневрировать, крутиться, учитывать ветер, время перезарядки, дистанцию... И если управление двумя-тремя кораблями все еще может называться “игрой”, то во время по-настоящему крупных сражений средний игрок теряет от четырех до семи килограммов живого веса.

К счастью, предусмотрена пауза, а точнее — реостат, который вечно норовит встать не в то положение. С помощью этого самого реостата время в игре можно полностью остановить, а можно, напротив, даже самый медлительный парусник вдруг превратить в водный мотоцикл Yamaha последней модели. Чрезмерно активное использование “ползунка” здорово все опошляет. Игроку все труднее избежать соблазна модифицировать величественное и прекрасное зрелище, коим является морское сражение того времени, в динамичный action в стиле последнего фильма про Джеймса Бонда. Боже мой, в 18 веке на перезарядку пушек уходило до пяти минут! У вас есть столько времени? Нет. На дворе век быстрой любви, быстрого питания и быстрых морских сражений.

Боже мой, в 18 веке на перезарядку пушек уходило до пяти минут! У вас есть столько времени? Нет. На дворе век быстрой любви, быстрого питания и быстрых морских сражений.

Между тем “Век парусников” относится к торопыгам снисходительно. Конечно, можно воспринимать игру как динамичную RTS с неплохой графикой и тоже получать свою порцию “фана”. Но сколько интересных возможностей останется тогда за кадром! Кто будет распутывать такелаж и готовиться к абордажному бою? Кто будет стрелять из мушкетов? Кто будет менять мачты, латать паруса, тушить пожары, снимать корабль с мели? В игре есть возможность распределять обязанности между членами экипажа на каждом корабле. Конечно, в ходе масштабных сражений возня с каждой посудиной превращается в тяжелый труд. Но с каких это пор варгеймеры искали себе легкой доли?

КОНФЛИКТ ПОКОЛЕНИЙ

Игра получилась значительно проще и нагляднее, чем ее предшественница, но все же без документации вам не обойтись. Кнопок управления много, и разбросаны они порой самым неожиданным образом, — интерфейс интуитивно понятным не назовешь. Управлять большим количеством кораблей в реальном времени невозможно совершенно, поэтому во время крупных сражений игра превращается в походовую стратегию, причем не самую увлекательную. Следует признать, что крупные битвы “Веку парусников” не по зубам. Зато с относительно компактными тактическими сражениями игра справляется на “пять с плюсом”.

Единственное, чего мне не хватает в игре, — жидкого сока. Фраза из документации “о том, что корабль зацеплен, можно узнать по индикатору захвата в поле состояния корабля” объяснит остальное. Израненные корабли меланхолично опускаются на дно с утробным бульканьем. Оркестр урезает марш независимо от того, что происходит на экране. Игрока больше не качает на волнах адреналинового океана, как это было в “Корсарах”. Нет, здесь все спокойно и по-деловому. Одним словом, варгейм.

В этом и состоит трагедия “Века парусников” за номером два. Игра СЛИШКОМ красива для своего жанра. От нее ждешь слишком многого и, получив обычную порцию, не радуешься даже добавке. Впрочем, что я несу... У той же Talonsoft никогда не было таких замечательных варгеймов. Это лучшая морская стратегия, что я видел. И как правильно заметили авторы документации: “не хватает только привкуса морской соли...”

РАЗРАБОТЧИКИ ВСЕХ СТРАН, СОЕДИНЯЙТЕСЬ!

ПОЛИГОН

Издается с августа 1999 года. Выходит один раз в месяц.

#3 (18) '01

КАК ЭТО ДЕЛАЕТСЯ СТР.106

ИНТЕРАКТИВНОСТЬ И РАССКАЗ:

ДИСКУССИЯ С КРИСОМ КРОУФОРДОМ

Однако, если отказаться от попыток воссоздания новеллистического опыта, мои сомнения относительно полезности текста могут и развеяться. Не исключено, что нам придется фундаментально изменить саму концепцию применения текста для передачи пользователю нарративного опыта.

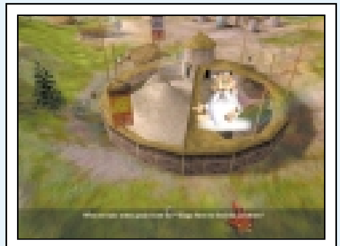
Продолжение. Начало см. в #2'01

ГЛАВНОЕ ОКНО СТР.110

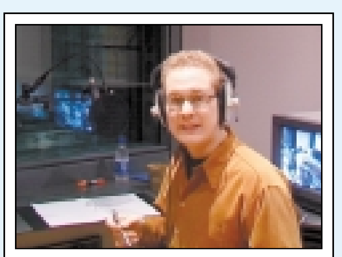
LIONHEAD STUDIOS:

ЗАПИСКИ НА ДИСПЛЕЕ

Продолжение. Начало см. в ## 8-11'99, 2-11'00, 1-2'01



Между тем... мы все еще играем в B&W. И вот что сказал по этому поводу Питер: "Каждый из нас работал над игрой в течение трех лет. Но все равно постоянно слышатся крики: "Вы только посмотрите! Я не знал, что подобное есть в игре!" или: "Эй! Кто-нибудь мог представить, что Существо можно заставить сделать такое?!"



Знакомьтесь, Марк Силк...

Начнем с простого. Оглядимся вокруг и обнаружим, что человечество всю свою историю ненавидело непрозрачные стены. При первой возможности в стенах рубили окна, в дверях — окошки и прорези, даже в полу и потолке обожали прорезать разнообразные дырки.

КОНКУРС СТР.111

КОНКУРС — НА УРОВНЕ! УРОВНИ — НА КОНКУРСЕ!

ИНСТАЛЛЯЦИЯ ТРЕТЬЯ. ХОДЬБА ПО ЛЕЗВИЮ

ИНТЕРАКТИВНОСТЬ И РАССКАЗ:

ДИСКУССИЯ С КРИСОМ КРОУФОРДОМ

Продолжение. Начало см. в #2'01

Марк БАРРЕТТ

КРИС КРОУФОРД — МАРКУ БАРРЕТТУ 8 АВГУСТА 1999 Г.

Марк, это было хорошее эссе. В целом, я с вами согласен. Отвечу только на ту часть вашего письма, которая представляется мне наиболее интересной, а именно то, где мы с вами расходимся во мнениях. Во-первых, ознакомившись с вашими соображениями по поводу использования текста, я теперь сгораю от любопытства: каковы же будут выводы? Ведь если совсем отказаться от применения текста, то каким образом я смогу общаться с пользователями? Посредством пустого экрана? Чтобы сообщать игроку о том, как развиваются события, мне просто необходимо использовать *хоть какую-нибудь* среду. Так какую же? Анимацию? Видео? Графические изображения? Что это должна быть за среда? Каждую из упомянутых форм, уверяю вас, будет использовать еще сложнее, чем текст. Так что же у нас остается?

Во-вторых, ваши доводы навели меня на мысль о моделировании. Насколько я понял, вы предлагаете следующее: давайте создадим интересную, увлекательную вселенную и отправим пользователя по ней путешествовать. Всем сердцем согласен с таким подходом; я всегда утверждал, что на выходе из "Эразматрона" должна быть не интерактивная история (или что-то в этом роде), а целый мир, в котором эта самая история будет развиваться. Однако должен предупредить, что означенный мир должен быть моделью *художественной*, а не *физической*. Именно для этого "Эразматрон" и задуман.

Наконец, я не полностью вник в ваши слова о восприятии событий не во время, а после их свершения. Не понимаю, какое преимущество дает нам ретроспективный взгляд. Безусловно, я согласен с тем, что не следует планировать события заранее, до их свершения (здесь, собственно, и гнездится конфликт между рассказом и интерактивностью). В общем, я бы попросил вас дать некоторые разъяснения касательно упомянутой темпоральной сегрегации.

Крис.

МАРК БАРРЕТТ — КРИСУ КРОУФОРДУ 10 АВГУСТА 1999 Г.

Крис, ваши комментарии и вопросы привожу курсивом. За ними следуют мои ответы.

Во-первых, ознакомившись с вашими соображениями по поводу использования текста, я теперь сгораю от любопытства: каковы же будут выводы?

Да, выводы будут грустные. Будучи человеком, всю свою жизнь посвятившим созданию образов в основном при помощи текста, я очень расстроился, придя к такому выводу. В поисках выхода из этого тупика я перебрал множество вариантов, но так и не смог обойти одно соображение, которое считаю абсолютным и непреложным фактом: как бы здорово мы ни поработали над дизайном игры и ее реалистичностью, наша аудитория все равно будет разбираться в языке гораздо лучше, чем мы сможем воссоздать при помощи компьютера.

Данное заключение приводит к следующему: если мы хотим, чтобы наша работа совсем не вызывала недоверия пользователя, нам придется либо полностью заскриптовать все возможное использование языка, либо вообще отказаться от применения текста в интерактивном процессе. Понимаю, что такое соображение всецело противоречит самой идее как "Эразматрона", так и любой другой программы-сочинителя, вносящей текстовые элементы в интерактивный процесс. Это меня тоже не слишком радует, уж поверьте.

Говоря все это, я, впрочем, пока не готов утверждать, что "Эразматрон" и подобные ему программы обречены, что они не будут работать. Возможно, нам все-таки удастся найти способ использовать язык (который сам по себе великолепно умеет адаптироваться в среде выражения мыслей и отражения событий) в интерактивных процессах. В настоящее время проблема "Эразматрона" состоит в том, что он пытается воссоздать исходящий из повествования пассивный литературный опыт, используя текст в качестве проводника буквально для всего — от сюжета до диалогов и даже настроения. В результате аудитория подспудно ожидает, что "Эразматрон", проявив большую искушенность в языке, одновременно обеспечит должную интерактивность. Подобной комбинации, я считаю, добиться невозможно.

Однако, если отказаться от попыток воссоздания новеллистического опыта, мои сомнения относительно полезности текста могут и развеяться. Не исключено, что нам придется фундаментально изменить саму концепцию применения текста для передачи пользователю нарративного опыта. Возможно, мы придем к чему-то вроде использования языка поэзии, или к чему-нибудь совсем авангардистскому, — и разве осмелится кто-то сказать, что это не станет для аудитории захватывающим приключением?

С другой стороны, кто-нибудь может уловить нужное соотношение между графикой, звуком и текстом, что даст ему возмож-

ность изобрести специально для "Эразматрона" технологию создания бесшовного, гладкого повествования. Конечно, в результате получится что-то более напоминающее комикс, нежели роман, но если он будет по-настоящему интерактивен, лично я сочту это несомненным успехом.

Если бы мне пришлось выбирать, я бы отдал предпочтение второму из этих приближений — в основном потому, что "Эразматрон" на самом деле не является "в чистом виде" симулятором историй и вы никогда не сможете выдать его за таковой. Все-таки вы довольно многое описываете заранее и к тому же позволяете "рассказчику" ограничивать спектр решений игрока, еще более облегчая машине задачу. Ваша программа сконструирована таким образом, что она неизбежно требует определенного влияния автора на события, а значит, существует возможность прийти к жестко ограниченному набору способов работы с текстом/языком (сфокусированных на точке зрения пользователя, как я отмечал несколько месяцев назад в комментариях по поводу "Эразматрона"), позволяющих вам успешно организовать интерактивность. Меня же больше всего беспокоит то, что вам, возможно, придется настолько ограничить функциональность программы, и/или заскриптовать такое количество текста, что "Эразматрон", в сущности, превратится в обычный механизм ветвления, и это будет бросаться пользователю в глаза.

...если совсем отказаться от применения текста, то каким образом я смогу общаться с пользователями? Посредством пустого экрана?

Мне кажется, здесь необходимо различать применение текста для связи с пользователем и применение текста в качестве интерактивного механизма. Предположим, я создал графическую игру, в которой пользователь занимается исследованием "в пространстве и времени" придуманного мной мира. При этом игрок может не только перемещаться по карте, но и двигаться вперед/назад во времени, наблюдая, как формировался ландшафт или как он изменится после грядущих ливней или наводнений. В данном примере я могу пользоваться текстом для отображения на экране времени дня и даты. При этом не будет никакого риска, что нам не удастся обеспечить при помощи текста всю ожидаемую игроком информацию, или что она каким-то образом помешает участию пользователя в игровом процессе.

Сделав следующий шаг, я прихожу к выводу, что любую игру, подобную шахматам, то есть заключающуюся в противоборстве двух сторон (рас, народов или отдельных лиц), можно прокомментировать с помощью экранного текста, опять-таки предоставив игроку информацию, непосредственно связанную с отображаемыми на экране событиями. Теоретически, вы даже можете оказаться способны при помощи текста комментировать мысли персонажа. В этом я, впрочем, не уверен. (И еще раз отметьте, что такой комментарий прямо связан с точкой зрения на происходящее. Неверное толкование экранного текста с точки зрения автора (или пользователя) также окажется для последнего вредоносным.)

В общем, ключ к решению нашей задачи состоит в следующем: текст просто обеспечивает информацию о состоянии игры, а пользователь не ожидает ни того, что текстовая информация сама по себе станет средством для прохождения интерактивной игры, ни того, что текст окажется "проводником", при помощи которого он, пользователь, будет в основном получать свой интерактивный опыт. Такой подход полностью противоречит решению, использованному вами в "Эразматроне", в трех, причем очень важных, аспектах.

Во-первых, вы используете экранный текст в качестве механизма интерактивности, то есть способа, дающего игроку возможность делать свой выбор. Подобное двунаправленное применение текста мгновенно приводит к очень жестким требованиям, налагаемым на вычислительные возможности. Машина (любая из тех, что я могу себе вообразить) просто не сможет справиться с поставленной задачей. Опять-таки, поскольку "Эразматрон" воссоздает литературный опыт пользователя, последний неизбежно будет ожидать, что получившаяся история окажется гладкой, законченной, а язык, как и положено, великим и могучим. Я не могу себе представить, каким образом компьютер при помощи алгоритмов сумеет ввести в созданный мир интерактивность и при этом сохранить полную реалистичность действия.

Во-вторых, вы применяете экранный текст для выражения как мыслей, так и чувств героев вашей истории, в обоих случаях — при помощи диалогов между ними и внутренних монологов. Это использование текста для отражения диалогов, возможно, самое трудное, что я могу себе вообразить, когда речь идет о представлении языка в компьютере, потому что даже простейший диалог всегда наполнен невероятным количеством смысловых нюансов, наличия которых будет ожидать от вашей истории даже самый невежественный пользователь. И от него не укроется отсутствие этих самых нюансов.

В-третьих, вы используете экранный текст для передачи общения автора с игроком в полном объеме, включая настроение персонажа, его точку зрения, описание окружающей обстановки и толкование происходящих событий. И снова: это и есть воссоздание литературной формы романа. Любой, кто прочитал в своей жизни хотя бы пару книжек, неизбежно будет ждать от вас соответствия литературным стандартам. Даже если вы воскликните: "Вот, у нас теперь есть интерактивность!", это не избавит вас от ожиданий аудитории, касающихся текста и языка.

Чтобы увязать все вышесказанное вместе, а заодно подойти к данному вопросу с другой стороны, я скажу следующее: проблема "Эразматрона", как и любого иного приближения, воссоздающего, по сути дела, пассивную форму рассказа, состоит в том, что машина, абстрагируя отдельные части процесса (что есть шаг в верном направлении), не абстрагирует ВСЕГО (и, я считаю, не может этого делать). Слабое место "Эразматрона" — использование текста в обычном виде. Один из двух ранее упомянутых мной шансов "Эразматрона" выжить непосредственно связан именно с идеей более абстрактного использования текста и языка.

Чтобы сообщать игроку о том, как развиваются события, мне просто необходимо использовать ***хоть какую-нибудь*** *среду.*

Читая эти ваши слова, я понял одновременно две вещи. Во-первых, когда вы говорите "хоть какую-нибудь среду", возникает подозрение, что у вас уже имеется заранее определенный набор вариантов, из которого вы будете выбирать. И действительно, в следующем предложении (о котором я скажу чуть позже) вы упомянули несколько таких вариантов: анимацию, видео и графические изображения.

В ответ я хотел бы сказать, что нам следует, отказавшись даже от этих форм, пойти еще дальше и сосредоточить свое внимание на двух самых основных составляющих коммуникационного процесса: изображении (которое может содержать текстовые элементы) и звуке. И то и другое вполне можно реализовать при помощи компьютера. Как именно мы будем использовать изображение и звук в дальнейшем приближении к нашей

цели — создании интерактивного повествования? Что ж, это и есть тот самый уровень абстрагирования, с которого нам следует начинать. Главное достоинство этой идеи заключается в том, что она позволяет нам органично достраивать здание, используя интерактивность в качестве основы, вместо того чтобы пытаться подгонять под нее наши нарративные структуры.

Еще вы заявляете, что хотите "сообщать игроку о том, как развиваются события". Этот вопрос мне интересен, так как он пересекается с упомянутым выше соображением о том, что при помощи текста можно без проблем передавать пользователю большое количество сопутствующей информации, обеспечивая ему таким образом разнообразный нарративный опыт.

Анимацию? Видео? Графические изображения? Что это должна быть за среда? Каждую из упомянутых форм, уверяю вас, будет использовать еще сложнее, чем текст. Так что же у нас остается?

Я согласен, что организовать в качестве полноправной интерактивной среды что-либо из упомянутого вами еще более проблематично, чем текст, по крайней мере на исполнительном уровне (а возможно, и на уровне разработки). Но я предпочитаю вообще отказаться от идеи использования таких приближений. Вместо того чтобы приспосабливаться, или вообще делать что-либо, эквивалентное процессу, направленному сверху вниз, я собираюсь двигаться вверх, начиная от самого основания. Моя задача — найти это основание (как бы глубоко ни пришлось для этого забраться), найти тот самый базовый принцип, на котором, используя набор новых, тесно переплетенных между собой технологий, можно будет построить прочное, надежное здание.

Что касается видеоизображений, тут я хотел бы сделать одно важное замечание. Старая поговорка "одна картина стоит тысячи слов" имеет для нас особое значение, но вовсе не потому, что в нашем случае картина избавляет нас от необходимости произносить эту тысячу слов, а потому, что одно изображение может послужить для тысячи слов обобщением, абстракцией. Когда игрок увидит нашу картинку, сработает его воображение, его художественное восприятие, и оно заменит тысячу слов, без которых мы бы не смогли обойтись в отсутствие картинки. Сей факт, представляется мне, несет в себе огромную пользу. (Хотя в данном случае я описал процесс, обратный абстрагированию языка, названному мной выше одним из возможных решений для "Эразматрона", цель достигается та же самая. В любом из этих приближений текст становится менее конкретным, и образовавшиеся пробелы пользователь заполняет при помощи своего собственного воображения.)

Так что же у нас остается?

А остается у нас четкое указание: мы должны напрочь отказаться от всех предубеждений, касающихся того, как итоговый результат нашей работы будет соотноситься с другими формами изложения. Если мы станем плясать от литературы, или кино, или театра, нам придется учитывать все детали, все связи, всю технику избранной нами среды — до тех пор, пока мы не опишем по отдельности каждый атом.

Нам нельзя искать способ повторить уже известную среду. Здесь кроется, пожалуй, самая серьезная моя претензия к "Эразматрону": ваша программа является интерактивной машиной, пытающейся воссоздать пассивную форму развлекательной литературы. Я же считаю, что нам необходимо искать возможность воссоздавать сам литературный опыт (а вовсе не форму его выражения), позволив при этом пользователю интерактивно выбирать сценарий получения этого опыта.

Во-вторых, ваши доводы навели меня на мысль о моделировании. Насколько я понял, вы предлагаете следующее: давайте создадим интересную, увлекательную вселенную и отправим пользователя по ней путешествовать.

В черновых набросках к предыдущему эссе я употребил слово "моделирование". Но затем я его оттуда убрал, как только осознал, что оно не вполне соответствует целям статьи: для очень многих людей слово "моделирование" имеет слишком специфический, слишком конкретный смысл. Кроме того, я был уверен, что вы и так меня поймете.

Если мы желаем добиться истинной интерактивности, моделирование — единственный выход. Так было, так есть и так будет всегда. Главная трудность для рассказчика — в моделировании рассказа, в жалкой попытке воссоздать литературную, театральную или кинематографическую форму. Ведь все они основываются на тексте, модель которого, по моему глубокому убеждению, создать невозможно.

Вопрос в том, как именно следует использовать моделирование для передачи пользователю нарративного опыта. Для этого я и упоминал в том письме Quake, игры Уилли Райта и т.д. Что же в них такого, каким именно образом там используется моделирование, что мы — пусть изредка, пусть на короткое время, — но все же испытываем это волнующее чувство влияния, чувство непосредственного участия в происходящем? Что же такое сокрыто в этих играх, на самом примитивном, "атомарном" уровне, как нам отследить этот процесс и заставить его работать на нас, вызывая у пользователя ощущение, будто он не наблюдает за игрой со стороны, а "живет" в ней, испытывая самые настоящие приключения?

Важно отметить, что с точки зрения рассказчика ключевым компонентом моделирования является обеспечение связности игрового алгоритма, которого как раз недостает нам, когда мы пытаемся воссоздать пассивные формы изложения. Как только правила моделирования будут правильно сформулированы, следствия из них, причем во всех сочетаниях, вытекут сами собой, и игрок получит все необходимое для путешествия по интерактивному миру. Чего мы, собственно, и добиваемся.

Всем сердцем согласен с таким подходом; я всегда утверждал, что на выходе из "Эразматрона" должна быть не интерактивная история или что-то в этом роде, а целый мир, в котором эта самая история будет развиваться. Однако должен предупредить, что означенный мир должен быть моделью художественной, а не физической. Именно для этого "Эразматрон" и задуман.

Мои опасения связаны не с тем, что вам не удалось абстрагировать процесс изложения истории, ибо вам это удалось, причем блестяще. Дело в том, что вы не абстрагировали саму манеру изложения абстрактной истории. Вы до сих пор стальными цепями прикованы к необходимости интерактивно использовать язык, пусть даже он частично заскриптован.

Еще, говоря "художественная модель", вы имеете в виду абстрагированный процесс, основанный на неабстрагированных технических деталях, таких как интрига и персонаж. Художественность на элементарном уровне определяется не ими; в сущности, "персонаж" и "интрига" — лишь слова, которые мы используем при описании того, как протекает последовательность событий, создавая *истинную* художественность, каковая, кстати, часто встречается как раз в реальной жизни. Как найти гармоничное сочетание событий в нашей модели, как максимизировать вероятность

получения (посредством цепи событий и скрытого в них смысла) художественного опыта — вот проблема, которая стоит перед нами.

Вернемся к примеру с путешествием на автомобиле. Задача разработчика — нашпиговать все места, в которых мы можем оказаться, интересными событиями и интерактивными элементами и при этом обеспечить между ними как можно большее взаимодействие, чтобы мы четко видели причинно-следственную связь между сделанным нами выбором и проявляющимся вокруг результатом наших действий. Как бы ни сложилась ситуация — пусть мы набредем на стадо бизонов или столкнемся с орудующими в горах разбойниками, — обязательно должен присутствовать результат этих действий, результат, повышающий художественный потенциал нашего путешествия. При этом очень важно не "скатиться" в линейность и к тому же полностью сохранить интерактивную составляющую.

Наконец, я не полностью вник в ваши слова о восприятии событий не во время, а после их свершения. Не понимаю, какое преимущество дает нам ретроспективный взгляд. Безусловно, я согласен с тем, что не следует планировать события заранее, до их свершения (здесь, собственно, и гнездится конфликт между рассказом и интерактивностью). В общем, я бы попросил вас дать некоторые разъяснения касательно упомянутой темпоральной сегрегации.

В самом конце своей карьеры Л.Раст Хиллс (L. Rust Hills), долгое время редактировавший "Esquire's fiction", написал книгу, основанную на собственном опыте, а именно на многолетней "борьбе" с бесчисленным количеством авторов. Книга называлась "Писательское ремесло в целом и сочинение коротких рассказов в частности" ("Writing in General and the Short Story in Particular"). Это лучшая книга о том, как писать прозу, из всех сочиненных на данную тему когда-либо, — главным образом потому, что в ней рассматриваются отдельные технические приемы, в совокупности дающие возможность написать любое художественное произведение в форме рассказа. В главе, названной "Неизбежность ретроспективного взгляда" (The Inevitability of Retrospect), автор приводит разветвленную диаграмму, напоминающую прожилки листа. Слева — "ствол", начальный пункт, помеченный буквой "A". Далее находится огромное количество "ветвей". И справа, на самом краю, — буквой "B" помечен один из многих конечных пунктов. Вот что автор говорит об этой диаграмме:

"Вы начинаете путь слева, в пункте "A", и отправляетесь в пункт "B". Чтобы туда попасть, вам нужно как минимум в двенадцати местах, на развилках, сделать выбор, куда повернуть. Проделанный вами путь, можно сказать, отображает историю вашей жизни. Оказавшись в пункте "B", вы задумываетесь: а как мне удалось найти дорогу? Либо путь был предопределен заранее, либо все зависело от воли случая. Ваша позиция в данном вопросе зависит исключительно от того, как именно вам хочется думать. Но, в любом случае, вы понимаете, что каждый раз, делая выбор, вы ограничивали общее количество потенциально возможных путей. А теперь попробуйте проследить свое путешествие в обратном направлении, справа налево, из пункта "B" в пункт "A". Заметили? У вас нет выбора! Оглядываясь назад, вы видите свой путь предопределенным, абсолютно однозначным."

"При написании (или чтении) рассказа вы имеете дело с точно такой же ситуацией. Начиная сочинять, да и читать тоже, вы словно движетесь слева направо. Вероятные судьбы героя, вероятные повороты сюжета видятся вам открытыми, возможными. Но когда вы добираетесь до конца и оглядываетесь назад, все кажется неизбежным. Дорога справа налево всегда только одна."

В данный момент было бы легче всего начать проводить параллели между взглядами Хиллса на ретроспективу и нашими рассуждениями об интерактивном повествовании. Но это приведет нас прямиком к проблеме ветвления. Я же хочу указать на связь между однозначностью ретроспективы и интерактивным моделированием.

Я хочу сказать, что процесс интерактивного моделирования, при рассмотрении его постфактум, оказывается в точности (да-да, именно в точности) тем же самым, что и описанный Хиллсом процесс сочинения рассказа, кажущийся предопределенным, если взглянуть на него от конца к началу. И, поскольку эти два процесса совпадают, я думаю, что нам нужно начинать работу над интерактивным повествованием не с воссоздания пассивных форм рассказа, а с насыщения наших моделей как можно большим драматическим потенциалом, придания им максимального художественного контекста, чтобы в итоге получилось настоящее повествование, четко видимое при взгляде "назад".

Представим себе, что мы поместили игрока в определенную драматическую обстановку (скажем, в гущу сражения), где присутствуют некий смысл (здесь убивают!) и цель (надо отсюда выбраться!). Плюс к этому результаты всех действий игрока подчиним определенному набору правил, соответствующему нашей модели (идет бой) и даже подкрепляющему ее. Думаю, что такой подход, при котором главное — моделирование в первую очередь получаемого опыта, когда контекстно-зависимые нарративы становятся конкретными только в ретроспективе, и является тем фундаментом, на котором будет базироваться вся наша дальнейшая работа.

В сущности, это еще один шаг вперед, после того, который авторы Half-Life сделали в жанре action (именно благодаря этому шагу игра наделала столько шуму). Да, это пока довольно далеко от того, чего мы хотим добиться, но, безусловно, Half-Life — самый серьезный скачок за долгие годы. Большинство проблем этой игры связаны с промахами в дизайне и реализации, а вовсе не с ошибочностью самого подхода.

К основным преимуществам нашего приближения относится тот факт, что мы можем перенести узловую составляющую повествования — происходящие в нем события — на новый фон, фон моделирования. Мы также можем использовать в качестве средства для получения нарративного опыта время, по мере приближения конца повествования все больше концентрируясь на вариантах выбора игрока, создавая ощущение приближения финала не тем, что нарративные события очевидно подходят к своему завершению, а тем, что смоделированные события достигают своей кульминации.

Знаю ли я, как обойти все проблемы, которые ставит перед нами такое приближение? Нет. У меня есть некоторые идеи относительно того, как попытаться это сделать. И я могу привести ряд доводов в пользу того, чтобы не отказываться от этих идей. Но доказательств их эффективности, или даже их интересности для широкой аудитории, у меня нет. Я просто убежден в том, что если интерактивным историям суждено когда-нибудь стать реальностью, достигнем мы этого именно тем путем, который я указал.

Марк.

(Продолжение следует.)

Перевод с английского **Антона ИСУПОВА**.

LIONHEAD STUDIOS: ЗАПИСКИ НА ДИСПЛЕЕ

Продолжение. Начало см. в ## 8-11'99, 2-11'00, 1-2'01

Стив ДЖЕКСОН, очарованный очевидец



ПРОДАТЬ БАБУШКУ, ИЛИ КАК МЫ СДЕЛАЛИ ФРАНКЕНШТЕЙНА



Знаете ли вы, что Black & White выйдет сразу аж на 12 языках? Нет? Так знайте: помимо "очевидных" языков (немецкого, французского, японского и т.д.) игра заговорит по-польски, на тайском и даже на двух диалектах китайского!

Как вы помните, многотрудная, но, несомненно, почетная миссия просвещения пользователя в игре возложена на Советников (чтобы B&W полагалась на толстые бумажные инструкции? — никогда!): они поведают вам обо всех тонкостях игрового процесса, подскажут и помогут в трудной ситуации. Но только вы решаете, следовать ли их рекомендациям. Результат такого подхода очевиден — бездна внутриигрового текста. Почти 50 тысяч слов! Сценарист и автор диалогов Джеймс Лич говорит, что написал уже целый роман. Охотно ему верю.

К слову, кровь из носу, но мы должны были закончить тексты как можно раньше. Понятно почему: чтобы загрузить работой переводчиков по всему миру, чтобы те успели к всемирному релизу и т.п. И если работающий вместе с нами Джеймс, сочиняя диалоги, всегда был в игре, то представляю, какой адский труд ждет локализаторов, которым придется опираться только на скриншоты, записи, видеоматериалы и... собственное воображение. Понимая все это, мы не станем требовать от "местных" версий игры точного — дословного — следования литературному сценарию B&W, достаточно будет правильно интерпретировать текст Джеймса.

Крылатые выражения, пословицы, поговорки... Диалоги B&W полны этих ярчайших элементов живой разговорной речи. И вы, вероятно, догадываетесь, сколь трудно приживаются эти словесные цветы на чужой языковой почве. Так, английская поговорка "no pain no gain" дословно переводится, как "нет прибыли без боли", что, само собой, не лезет ни в какие ворота, ибо речь идет всего лишь о "без труда не вытащишь рыбку из пруда". "Ты продал бы собственную бабушку" в одном из языков трансформируется в "...продал бы собственнОЙ бабушкЕ". (Звучит довольно мило. Отказать в продаже чего-либо родной старушке — это ж каким надо быть скрягой, а!) Хотя кто знает, вдруг есть страны, где продажа бабушки считается нормальным явлением... Ну ладно, надеюсь, вы меня поняли. Главное — чтобы звучащие в игре тексты имели одинаковое значение для английских, французских, польских, португальских и прочих игроков.

Наконец, все тексты написаны и утверждены. Теперь самое время приступать к озвучиванию игры. Начинается поиск актеров с универсальными голосами. Полные надежд кандидаты друг за другом прибывают в нашу студию звукозаписи на прослушивание... К счастью для нас, этот процесс занял не так много времени: мы поняли, что нашли голос Black & White, после выступления Марка Силка (Marc Silk).

Марк — профессионал, его голос "работает" на телевидении, радио и в кино вот уже 10 лет; это он, Марк, говорит за популярных мультперсонажей Джонни Браво и Скуби Ду; это он был Аксом Моу и Тэй Хау в "Скрытой угрозе". А еще Марк скромно признался, что в "Цыплячьих бегах" (Chicken Run) он на заднем плане изображал кудахтанье... Несколько месяцев назад мы — Питер, Джеймс и Расселл Шоу — пригласили его на прослушивание. И как только он открыл рот — поняли: ОНО!

"Как ты думаешь, как разговаривает темный ангел?" — спросил его Джеймс, протягивая листок с текстом. "Может быть, так?" — ответил Марк и под наши аплодисменты прочитал написанное голосом этакого мультяшного гангстера. Джеймс и Рассел, помирая со смеху, попросили Марка продемонстрировать парочку голосов из его репертуара. Он изобразил Гомера Симпсона, Медведя Йоги, Базза Лайтера... Голоса сменяли один другой. Марк был неотразим.

...Марк впился взглядом в монитор Расселла: оба Советника медленно планировали вверх-вниз, вверх-вниз. Не моргнув глазом, он вдруг заговорил голосом доброго Советника. И как заговорил! Питер, Расс и Джеймс переглянулись: они наконец-то поняли, что этот человек будет говорить в игре сразу за двух персонажей! Оно и правильно, доложу я вам. Ведь что такое наши Советники — всего лишь две половинки совести игрока.

Между тем... мы все еще играем в B&W. И вот что сказал по этому поводу Питер: "Каждый из нас работал над игрой в течение трех лет. Но все равно постоянно слышатся крики: "Вы только посмотрите! Я не знал, что подобное есть в игре!" или: "Эй! Кто-нибудь мог представить, что Существо можно заставить сделать такое?!" Разве можно не гордиться тем, что B&W до сих пор, после трех лет разработки способна удивлять людей, ее создавших!"

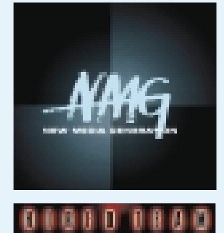
Как заметил художник Марк Хили: "Мы создали Франкенштейна. Эта штука больше, чем код, графика и звук. Это искусственная жизнь." Офис временно затих. Все погрузились в философские размышления. Тишину нарушил комментарий Марка Уэбли: "Может, мы должны выключить наши компьютеры, чтобы не дать ему вырваться на свободу?"

(Продолжение следует.)

Steve Jackson
Перевод с английского
Марии ГОРБАТОВОЙ.

Продолжение. Начало см. в ## 1, 2'01

КОНКУРС — НА УРОВНЕ! УРОВНИ — НА КОНКУРСЕ!





ИНСТАЛЛЯЦИЯ ТРЕТЬЯ. ХОДЬБА ПО ЛЕЗВИЮ

Господин ПЭЖЭ

Третий раз закинул он невод... Пришел невод с уровнями, простыми, как мычание, а вовсе не с золотою рыбкой. Увы, простота бывает разной, и та, которой страдают большинство участников наших прошлых конкурсов, хуже воровства. В конце концов, когда заимствуют у одного — это плагиат, у двух — уже обзор, у трех — диссертация... А вот когда даже украсть не смогли, это и правда плохо.



Вот квинтэссенция такого подхода: уровень, созданный для, кажется, Half-Life одним из участников соответствующего конкурса. Большой, плотно населенный, вполне сбалансированный по геймплею, даже, если мне не изменяет склероз, с работающими настройками уровней сложности. Одна только проблема: карта — вся! — состояла из примерно десятка прямоугольных параллелепипедов, расположенных на одном уровне, соединенных прямоугольными же дырками и равномерно освещенных невидимыми источниками света. В качестве призов за успешное проникновение в следующую "комнату" (каковую, впрочем, язык не поворачивается так называть) предлагались валяющиеся на полу аптечки, оружие и патроны, как раз в количестве, потребном для расчистки следующего кубика...

Именно с этим синдромом мы сегодня и будем по мере сил бороться. Цель — научиться усложнять окружающую среду всеми доступными способами. Строго говоря, общим словам на эту тему был посвящен весь прошлый разговор, но, увы, журнал не резиновый (что-то в последнее время я слишком часто об этом вспоминаю — похоже, знания прут наружу и требуют выхода), поэтому тонкости, детали и частности пришлось отложить.

Впрочем, оно и к лучшему. Именно сейчас у вас должен бы созреть уровень примерно в таком виде, как у того самого человека, о котором я только что рассказал. То есть комнаты, расположенные в пространстве практически так же, как в "чистовом" уровне, соединенные всеми необходимыми лестницами и проходами, с продуманным размещением оружия и прочих подарков. Если все шло хорошо, то некоторые из вас уже расставляют заготовки и "отделывают" уровень финальными текстурами и архитектурными деталями. Вот о них-то мы сейчас и побеседуем, и не только о них.

ДЫРА — ЭТО НОРА

Начнем с простого. Оглядимся вокруг и обнаружим, что человечество всю свою историю ненавидело непрозрачные стены. При первой возможности в стенах рубили окна, в дверях — окошки и прорези, даже в полу и потолке обожали прорезать разнообразные дырки.

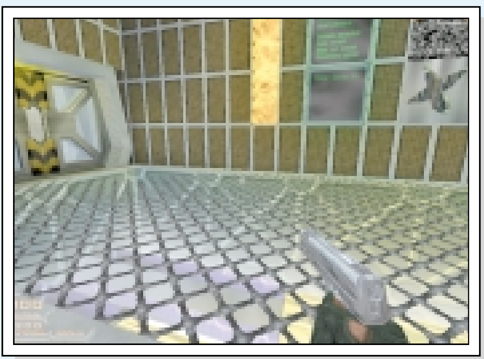
Само собой, дырка мешала жить: сквозь нее так и норовили влезть враги, залетал снег, дождь, насекомые и птички. И человечество изобрело сетки, решетки, стекла, витражи и прочие полупрозрачные предметы, призванные отделять полезные свойства дырок от вредных.

К счастью, в Shine полупрозрачные текстуры поддержаны в полной мере, и делать дырки произвольного вида довольно просто. Когда вы встретите в файле ShineMap.rtf (из комплекта инструментов на нашем диске) хитрое слово "трансхол" (transhole), знайте: это не ругательство, а всего лишь сокращение от "Transparent Hole", то есть прозрачное отверстие. Проще всего понять, для чего это все надо, заглянув в каталог T12 и посмотрев на текстуры HOLE* (и, следовательно, на эффекторы Vicont\Transhole.ses). Заодно освежите свои знания в двоичной арифметике, прочитав описание способов смешивания отдельных слоев в эффекторах (все в том же файле ShineMap.rtf). Не поленитесь также заглянуть в первый выпуск "Заметок кудесника шотгана", посвященный тем же вопросам.

Само собой, применение "дырчатых" текстур не ограничивается окнами и решетками. Есть еще и решетчатые балки, и лестницы, и разнообразные сетки (вроде "рабицы", попу-



Типичный пример наклонных стен (в данном случае срезанный угол сверху) и "ребер жесткости".



Феерия правильных эффектов. Пол оформлен в виде трансхола, под ним трубы с environment mapping и туман. Дверь сложной формы, со сложным же косяком и прозрачными участками; скучная стена украшена вставками, а в одной из них даже есть пролом и искры.

лярной у огородников), и комбинированные "металло-деревянные" конструкции... Везде, где есть дырка, ее можно затянуть трансхолом и радоваться. Обратите внимание на флаг CullTwosided, он нужен не всегда, а только для "толстой" сетки, видимой с разных сторон.

НОРА — ЭТО КРОЛИК

А теперь давайте посмотрим на наши норы. Жизнь типичного виртуального убийцы протекает между двумя стенами, ведущими куда-то. Здесь-то и кроется одно из главных различий между реальностью и виртуальными развлечениями. В скучных и серых бетонных коробках, где мы проводим всю нашу жизнь, типичный коридор выглядит как четыре плоскости, ничем особо не украшенные.

А в игре скука и однообразие недопустимы (надеюсь, вы прочли прошлую инсталляцию?). Прямоугольники — смерть для уровня, как бы тщательно ни была подобрана текстура на них. Монотонность непременно надо разрушать всеми доступными способами!

И первый из них — наклонные стены. Просто? Да, конечно. Но, если использовать простейшие приемы с умом, можно добиться великолепных эффектов. Да что далеко ходить... Любите научно-фантастические фильмы? Взгляните на коридор любого космическо-киношного корабля и проникнитесь.

Обратите внимание: этот прием куда реже встречается в "средневековых" уровнях (и вообще в каменных строениях), поскольку каменная кладка явно не лучший материал для наклонных поверхностей. Впрочем, у камня свои возможности: из него легко изготавливаются арки, барельефы, в нем легко выдалбливаются разнообразные канавки, скругленные и угловатые детали... Там, где из металла обычно формуют "покрупному", камень изобилует массой мелких элементов, зачастую создаваемых без дополнительных полигонов, только за счет сложных псевдотрехмерных текстур.

Альтернативный вариант наклонных стен и "ребер жесткости", а также оформления пола и потолка с дырками и освещением. Обратите внимание: прямоугольный коридор и здесь со срезанным верхним углом, что создает стилевое единство.



Но мы отвлеклись, вернемся к наклонным стенам, ибо в Hired Team: Trial все-таки преобладает футуристическая атмосфера, и большинство текстур там металлические. Само собой, простейшие варианты (трапеции, ромбы и тому подобный примитивизм, не говоря уже о прямоугольниках) навязли в зубах и вышли из моды, и подкупить ими строгое жюри конкурса вряд ли удастся. А вот изобрести свой собственный стиль с разумным количеством полигонов на погонный метр — задача весьма достойная и полезная.

КРОЛИК — ЭТО ПОДХОДЯЩАЯ КОМПАНИЯ

Продолжаем смотреть на классику и учиться. Стена, пусть она трижды наклонная, сложенная гармошкой и вывернутая наизнанку, продолжает оставаться монотонной и скучной. Чем это лечат дизайнеры интерьеров? Все тем же: деталями. Через регулярные интервалы стена перемежается чем-то вроде ребер жесткости — выступами странной, необычной, уникальной для этого уровня формы. Они, само собой, мешают ходить и тормозят за счет сильного усложнения структуры уровня (снять эту проблему можно установкой флагов, указывающих компилятору, что эти штучки, конечно, надо отображать, но без обсчета их видимости, а еще надо давать людям свободно проходить сквозь них; в случае Shine это флаги Mist и Detail).

Танцевать, как обычно, надо от функциональности. Что и зачем может выступать из стены или пола? Светильники, короба для разнообразной проводки, компьютерные консоли, вентиляционные решетки, видеокамеры наблюдения, решетки и канавки для отвода воды или КРОВИЩИ, окна и щели для освещения, бойницы и, наконец, просто дизайнерская отделка. Каждая из этих деталей может иметь произвольную форму, встречаться с любой частотой и в каком угодно месте. Экспериментируйте! Украшайте!

Понятно, что любое украшение — это лишние полигоны. Понятно, что полигонов бывает либо мало, либо очень мало, и тратить их на "финтифлюшки" обычно жалко, да и времени на их изготовление уходит омерзительное количество. Но старая поговорка "миллионы леммингов не могут ошибаться" по-прежнему работает. Ни один успешный дизайнер не смог обойтись без подобных украшений, и это неспроста. В такой компании чувствуешь себя спокойнее и увереннее.

Кроме того, все эти радости позволяют еще раз применить на практике осознанное из прошлой инсталляции стремление к реалистичности и сложности. Вот пример: голый коридор с двумя светильниками (а зачем больше? — и так ярко); теней нет, деталей нет, унылые размытые текстуры выглядят, как им и положено, убого, хочется убежать как можно скорее (да и задерживаться особого стимула нет: все видно как на ладони).

Применяем (хотя бы чисто механически) "украшения": ставим через каждую пару метров балки (для поддержания потолка), в которых прорезаем щели

А вот так делать не стоит. Здесь без всякой необходимости сильно сэкономили на полигонах, даже все украшения на стенах — текстурные, только на полу сиротливо светит красная лампочка.

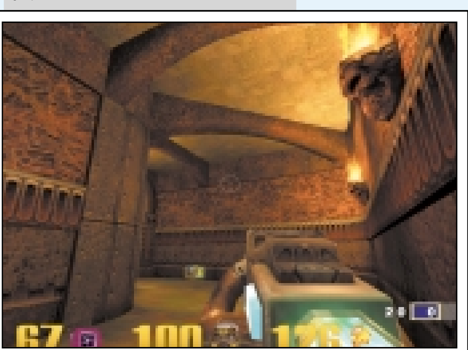




Снова пачка очень уместных эффектов. Туман на потолке (да и балки к месту), дождь за окнами, колонны, светильники... Жаль, арки не оформлены (видимо, из-за того, что место и так довольно большое и сложное).

и помещаем внутри лампочки. Лампочек сразу становится много, вокруг возникают сотни теней от балок (а это и есть детали, за которыми мы охотимся), создавая весьма богатую визуальную среду. Глаз уже не способен за первую долю секунды вычленить из нее засевшего за балкой в засаде снайпера, и потому на входе в такое место возникает закономерный страх (за которым мы тоже, безусловно, охотимся изо всех сил). А в качестве дополнительного бонуса возникает возможность сделать все в едином стиле. Скажем, балка сверху раздваивается, ее концы выглядят как своеобразные "рога". Так введем же подобные рога в портреты на стенах, в барельефы, в светильники на потолке, создадим ощущение, что раса, пардон, козлов годами строила эти помещения по своему вкусу. Любая мелкая деталь, творчески впрыснутая в разные объекты, способна "склеить" уровень, вдохнуть в него жизнь.

Учимся у классиков. По стене идет фриз, на потолке — "ребра жесткости", поворот украшен колонной.



ВОТ НОВЫЙ ПОВОРОТ

Вы уже посмотрели великолепный файл ShineMap.rtf? Как это "нет"? А для чего я тут распинаюсь? Идите и читайте немедленно! Там написано, почему любые проходы должны как можно чаще извиваться, загибаться и перегораживаться дверьми. Только так можно добиться шустрой игры в любой точке уровня и не слишком экономить при этом на полигонах.

Но ведь повороты — это же замечательно! Поворот — лучший друг дизайнера уровней, ибо дает повод сделать красивое сопряжение двух стенок, установить в углу какую-нибудь пригожую штуковину (что вы у меня спрашиваете — придумывайте сами!), похвастаться, как он умеет к месту и с толком использовать криволинейные поверхности...

А уж двери, о эти двери! Одним только дверям можно было бы (и нужно было бы!) посвятить трактат в несколько томов. Эпоху характеризует ее архитектура, это общепризнанно. А вот архитектуру в первую очередь характеризуют именно они, неприметные труженицы, защищающие обитателей то от кинжала и стрелы, то от вакуума и радиации, то от пули, а то и просто от назойливого глаза и сквозняков...

Вспомним: начиналось все с тяжеленного камня, который на ночь закатывали в пещеру, заваливая наглухо вход. Появились дома — а в них циновки или шкуры, завешивающие вход. И понеслось... Двери по-египетски: каменные блоки, мягко и бесшумно скользящие в пазах и навсегда отгораживающие выход из пирамиды. Двери по-средневековому: не такие уж широкие, но в десять человеческих ростов высотой, давящие на психику. Двери по-военному: шипастый подвесной мост на многотонных цепях над залитым водой рвом, по совместительству перекрывающий вход в башню. Двери по-современному: игривая, чисто символическая металлическая рамка с витражами, отъезжающая в сторону по команде фотоэлемента. Двери по-футуристически: диафрагма, как в фотоаппарате, плавно расходящаяся во все стороны.

Обратите внимание: почти в каждом научно-фантастическом фильме (да и почти в каждой хорошей игре) двери изобретаются с нуля. Модификации, само собой, не бесконечны, но традиционные варианты, где половинки, четвертинки или еще более мелкие части двери красиво расползаются в стороны, соединяясь между собой, будто элементы китайской головоломки, безусловно, доминируют. Дизайнеры, правда, люди жестокие, они не думают о том, как повлияет на психику долгая жизнь в корабле, где двери закрываются, будто зубасто откусывают что-то, да еще и покрашены в устрашающие черно-желто-полосатые цвета, чтобы предупредить, что откушенной может отказаться рука или нога. Но не в том суть. Хорошая дверь — это цветок, за тем, как она открывается, можно наблюдать десятки раз и каждый раз испытывать эстетическое наслаждение. Запустите несколько любимых игр и пристально вглядитесь в то, как там решен "дверной вопрос". А потом, как обычно, придумайте свои собственные двери.

И ни в коем случае не забывайте о дверных косяках и коробках. Сама по себе закрытая дверь — штуковина, конечно, симпатичная, но не слишком выделяющаяся на стене. Так выделите ее! Лампочки над ней какие-нибудь повесьте (факелы, если средневековье), косяки хитрой формы сорудите, чтобы от них хоть чуть-чуть, но все же была тень...

НЕСТАНДАРТНЫЙ СТАНДАРТ

Чего мы все не любим — так это ощущения "стерильности". Никто не поверит, что здесь живут люди, если ничто нигде не сломано. Это, наверное, способно многое сказать обо мне и остальных представителях вида homo sapiens какому-нибудь инопланетному психоаналитику, но так уж мы устроены, приходится мириться.

Да, заготовки на все элементы уровня — это замечательно, очень удобно в разработке, очень хорошо смотрится. Но попробуйте в нескольких местах взять ту самую заготовку и "сломать" ее — и вы увидите, как загорятся глаза у тех, кто пробежит мимо нее...

Склад, забитый вездесущими ящиками. Непременно сделайте пару из них "индивидуальными": с проломленными досками, наклоненными и готовыми перевер-

И у id бывают проблемы с неоформленными арками, зато рядом — очень симпатичная колонна, а чуть дальше — роскошный потолок со светильниками в углу.



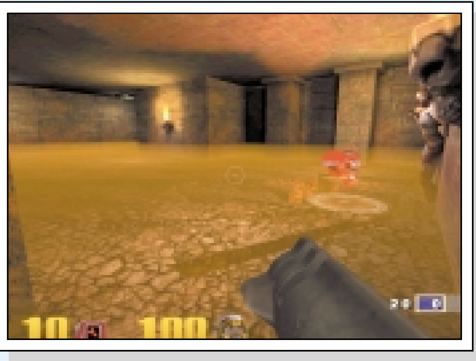
нуться. Накиньте "покрывало" (текстура ящика с тканью поверх) на некоторые. Поверните, просто поверните некоторые, пусть их стенки не будут параллельны! И склад оживет. Лично обещаю.

Ну а самые широкие возможности для разрушений предоставляют "активные" вещи: выключатели, платформы, лифты и т.п. Если выключатель лифта искрит... Ну, вы поняли. Вы там тоже были. Но у нас дефматч, так что одноразовые события исключаются. Ну и что? Сломанный выключатель означает погасшую лампочку, то есть потенциальную снайперскую нычку. Один из лифтов может специально не доезжать до места назначения и со скрежетом возвращаться назад. И так далее...

У ПРИРОДЫ НЕТ ПЛОХОЙ ПОГОДЫ

А у дизайнера уровней, увы, чаще всего нет вообще никакой погоды. Это неправильно. Да, погоды может не быть на космическом корабле, где все окна и экраны смотрят в звездную черноту (и это тоже своего рода погода!). Но уж на Земле-матушке любое здание имеет окна, а за ними, даже если игроку не дают туда выйти, бывает солнце, дождь, облака на небе...

Если вы прочли все тот же файл (надеюсь, хоть теперь прочли?), то знаете, что в Shine существует возможность задавать и небо (точнее, его проекцию на небесный куб), и солнце (его положение и цвет), и, наконец, разнообразные спецэффекты, в том числе погоду снаружи. Справиться с дождем на большой площади, насколько я понимаю, движок не сможет, но в разумной окрестности — почему бы и нет? Выглянул в окно — а там капли штрихуют пейзаж или снежинки не спеша планируют на сугроб под окном... И сразу возникает эффект присутствия. Главный в нашем деле эффект.



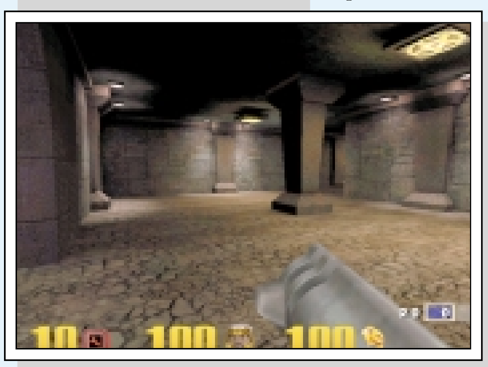
Прочувствованное местечко... Туман стелется между колоннами, в полу живописный пролом, на стенах факелы, а на потолке сложные светильники.

УТРО ТУМАННОЕ

Еще одна вещь, которую можно использовать (впрочем, далеко не факт, что нужно), — это туман. Расположенный с умом, браш с флагами Mist, Fog и Trans и одним из эффекторов тумана — это весьма красиво и способно добавить новое измерение в дефматч (в тумане так удобно прятаться; а ставший уже привычным кровавый туман в пропасти ненавязчиво напоминает о вреде падений).

К сожалению, использовать туман в Shine — задача не самая простая. Настоятельно рекомендуется, чтобы браш с вышеперечисленными атрибутами можно было видеть только с одной стороны, только с одного фейса (и изнутри, конечно). А это значит, что его надо тщательно подпирать непрозрачными брашами со всех сторон. Если тема уровня подходящая — оно того стоит.

Типичный пример усложнения скучного места. Колонны хитрой формы создают отличную среду для перестрелки, а похожие, но разные светильники отлично подчеркивают игру теней.



ЭФФЕКТНЫЕ ЭФФЕКТОРЫ

Две последние вещи, о которых хочется поговорить, — это системы частиц (которые, впрочем, как и туман, тоже являются разновидностью эффекторов) и внутреннее устройство, а также принципы использования эффекторов общего вида.

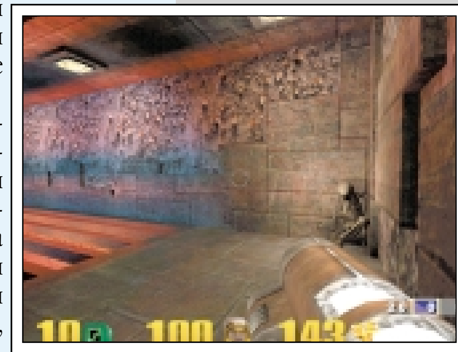
Начнем с систем частиц. Здесь Shine вполне соответствует своему названию, то есть сияет вовсю. Достаточно сложный и полнофункциональный язык описания эффекторов позволяет делать с частицами что угодно: создавать в любых вариантах, заставлять двигаться по произвольным законам, отражаться от поверхностей... Результат великолепный. Дождь, снег, электрические искры, фонтанчики, магические водовороты — что угодно. Для большинства очевидных случаев не надо делать почти ничего, хватает и готовых эффекторов (Vicont\particle.ses).

Наконец, эффекторы вообще. Подробности изложены все в том же ShineMap.rtf, но прежде чем с головой закапываться туда, прочтите следующее.

В Shine на эффекторах сделано практически все. Даже обычные текстуры на стены и модели накладываются эффектором, хотя и редуцированным до полной примитивности. Эффектор состоит из нескольких слоев, каждый из которых берет лежащий "ниже" и обрабатывает так, как описал программист (то есть вы) в своем файле. Обработка может быть очень разнообразной: от деления полигона на мелкие треугольнички и передвижения их вертексов (чтобы создать, к примеру, колышащийся флаг) до текстурных преобразований (смена цвета, наложение еще одной текстуры поверх нижней с любым blending mode, наложение environment map или простейшее движение текстуры). Кроме того, есть зеркальные слои, стеклянные, уже описанный выше туман, поверхность воды, произвольная комбинация бегающих по полигону искр, спецэффекты (падение капель на текстуру), световая "корона" вокруг полигона, бамп-мэппинг.

В действительности все чуть сложнее, и типы эффекторов зависят от того, что именно они изменяют (полигон, текстуру, модель и т.п.), но суть одна: динамически, на лету, можно менять почти все. Как использовать? Даже советовать боюсь. Вариантов настолько много, что не хватает ни фантазии, ни места в журнале.

Хрестоматийный пример. Справа — восторженно оформленный угол, стены полуразрушены, а в углу сидит скелет. Дальше — правильная яма в полу: в прорези видно лаву, прикрытую туманом. Единственное, что слегка напрягает, — это избыток цветного освещения.



XBOX НЕ БУДЕТ



XBOX не будет заменителем PC, XBOX не будет апгрейдиться, XBOX не будет мощнее PC, XBOX не будет могильщиком PC-игр.

Стр.116



ДОСТУПНЫЕ МЕГАГЕРЦЫ

Цитата из пресс-релиза: “Наращивание производительности и расширение возможностей недорогих ПК в результате обновления ассортимента их базовых компонентов стало нашим новогодним подарком пользователям”.

Стр.119



LOGITECH НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

Все оптические мыши, гостившие у нас ранее, не вызывали прилива игрового энтузиазма даже у неприхотливых хозяев тестовой лаборатории.

Стр.121

СОТЫЙ КАЛИБР

Рынок винчестеров переживает настоящий бум. Жесткие диски стали значительно неприхотливее и быстрее, причем их емкость растет как на дрожжах, а цены, напротив, едва ли не обваливаются.

Стр.124



ИГРОВОЕ ЖЕЛЕЗО

XBOX НЕ БУДЕТ



В начале года Microsoft опять деликатно напомнила нам про Xbox. Шестого января на выставке CES в Лас-Вегасе сам Билл Гейтс явил миру обновленное имя консоли (с тех пор ее зовут Xbox) и даже открыл ее личико. Кроме того, рассекречены некоторые ТТХ бойца приставочного фронта и дата его выпуска: Икс-ящик появится этой осенью в США и Японии, а до старушки Европы доковыляет лишь в первом квартале 2002 года.

Николай РАДОВСКИЙ



Активность Microsoft породила новую волну дискуссий о том, чем будет Xbox и как он повлияет на индустрию PC-игр. На мой взгляд, в этих уравнениях пока слишком много неизвестных. Пока неясно, как быстро Xbox обрастет достойными играми, выживет ли он в борьбе с Sony PlayStation 2 и Nintendo GameCube и, наконец, успеет ли nVidia выпустить чипсет для этой приставки. Поэтому сегодня мне хотелось бы рассказать не о перспективах этой консоли, а о том, чем она гарантированно не будет.

XBOX НЕ БУДЕТ ЗАМЕНИТЕЛЕМ PC

Популярно заблуждение, что Xbox может стать чем-то большим, чем банальная игровая приставка, и сумеет взять на себя функции простенького домашнего ПК. Действительно, консоль оснащена довольно мощным процессором Intel, приличным объемом памяти и не обделена возможностями подключения к Интернету (сетевым адаптером и поддержкой протоколов TCP/IP). Казалось бы, Microsoft ничего не стоит создать для Xbox очередные Office с Internet Explorer и стричь купоны с продаж ПО для собственной платформы. Жаль, что сбыться этим заманчивым перспективам не суждено. Представители Microsoft не раз заявляли, что Xbox предназначен исключительно для игр. Приставка не будет комплектоваться даже простеньким браузером, а о появлении текстового редактора для Xbox можно даже и не мечтать. Тому есть как технические, так и маркетинговые причины.

Геймпад (единственное устройство ввода, поставляемое в комплекте с Xbox) не располагает к работе с офисными программами. К тому же телевизионные экраны плохо подходят для вывода текста. Впрочем, эти проблемы решить нетрудно. Во-первых, Microsoft могла бы разработать для Xbox клавиатуру и мышь (Sega, например, выпускала их для почившей консоли Dreamcast). Во-вторых, эту приставку можно подключить к SVGA-монитору и наслаждаться картинкой в высоком разрешении. Так что главной причиной отсутствия офисных программ для Xbox будет не железо, а позиция Microsoft: корпорации просто невыгодно растить конкурента домашнему ПК. Если Xbox, облагороженный браузером и офисным ПО, начнет выживать компьютеры из дома, продажи Windows и MS Office неизбежно сократятся, а этого Microsoft допустить не может.

Замечу также, что Microsoft, как владелец Xbox, будет получать определенный процент от продаж любого ПО и железа для приставки. Собственно, эти лицензионные отчисления и будут приносить основные доходы, поскольку сбыт самих консолей, скорее всего, окажется убыточным. Этот маркетинговый прием изобретен еще господином Жилеттом: консоли, подобно многоразовым бритвенным станкам, "дарятся" потребителю (продаются гораздо дешевле себестоимости), а прибыль извлекается из продаж одноразовых компонентов к ним (игры/лезвия). Соответственно, чем более "скоропортящимся" будет ПО для Xbox, тем чаще владельцам приставки придется покупать новые программы, возвращая Microsoft стоимость железа. Консольные игры — отличный пример одноразового ПО. Аркады в большинстве своем проходятся единожды и выбрасываются, а их место занимает очередной софтверный бубль-гум. Офисное ПО живет гораздо дольше, поскольку большинству пользователей вполне хватает возможностей текстовых редакторов и электронных таблиц, выпущенных 3-5 лет назад. Если Microsoft позволит гонять столь долгоиграющие приложения на Xbox, консоль просто не окупит себя.

В стандартные возможности приставки также не входит воспроизведение DVD-Video. Дело в том, что производитель любого устройства, умеющего притворяться DVD-плейером, должен платить по $20 с каждого экземпляра консорциуму DVD Forum. Владельцам Xbox, желающим крутить на этой консоли DVD с фильмами, придется раскошелиться на специальный блок с пультом дистанционного управления.

XBOX НЕ БУДЕТ АПГРЕЙДИТЬСЯ

Кроме блока для просмотра DVD-Video к приставке Microsoft можно будет подключить различные игровые контроллеры (джойстики,

рули) и, возможно, USB-хабы (они нужны для подсоединения к консоли более чем четырех контроллеров одновременно). Похоже, этим список апгрейдов для Xbox исчерпывается. Согласно последним непроверенным донесениям, приставка будет обделена даже модемом, и подключаться к Интернету она сможет лишь через встроенный сетевой адаптер (10/100-мегабитный Ethernet). Microsoft намеренно отказалась от разработки неторопливых аналоговых модемов для Xbox, не желая делить онлайновых игроков на "толстоканальных" (подключенных через Ethernet) и "тонкоканальных" (бьющихся с модемом). Прожженным сисадминам обойти это ограничение, скорее всего, будет нетрудно: Xbox сможет общаться по Ethernet с ПК, который можно подключить к Интернету как угодно, даже через МГТС-offline. Придется лишь установить и, что несколько сложнее, настроить на компьютере прокси-сервер типа Wingate.

Инженеры Microsoft также позаботились о том, чтобы "неправильную" периферию нельзя было подключить к Xbox через USB (именно по этой шине приставка общается с геймпадами), и разработали нестандартные коннекторы для этой шины. Официальная мотивация такова: стандартные разъемы USB слабо закреплены в гнездах, и в пылу схватки игрок может попросту выдернуть геймпад из приставки. На самом деле, корпорация просто не желает терять прибыль от продаж контроллеров для Xbox. Подобно разработчикам ПО, производители железа для этой приставки должны будут сертифицировать его в Microsoft и делиться с гигантом доходами от продаж.

Таким образом, никаких серьезных аппаратных модификаций приставки корпорация не допустит. Все консоли наградят одинаковыми процессорами, 3D-ускорителями и памятью, причем проапгрейдить любой из этих компонентов будет невозможно (или, по крайней мере, очень сложно). Дело даже не в том, что распаять все компоненты (прежде всего процессор и память) на системной плате Xbox гораздо дешевле, чем развешивать их по слотам и гнездам. Просто значительные различия в конфигурации приставок породят игры с системными требованиями, а этого Microsoft допустить не может. Действительно, любые претензии ПО к конфигурации приставки сужают круг покупателей игры, а значит — снижают прибыли Microsoft. Поэтому все создаваемые для Xbox шедевры должны требовать лишь наличия самой консоли, по возможности подключенной к Интернету.

Геймпад (единственное устройство ввода, поставляемое в комплекте с Xbox) не располагает к работе с офисными программами. К тому же телевизионные экраны плохо подходят для вывода текста.

XBOX НЕ БУДЕТ МОЩНЕЕ PC

Приставка Microsoft принципиально отличается от PC всего тремя компонентами: 3D-ускорителем, подсистемой памяти и операционной системой. Следовательно, только эти узлы способны помочь Xbox опередить родителя. Рассмотрим каждый из них подробнее.



Формальные спецификации графических внутренностей Xbox изменились с прошлого года весьма незначительно. Напомню, что 3D-ускоритель с кодовом именем NV2a специально разработан для этой приставки корпорацией nVidia. Трудиться он должен на частоте 250 мегагерц, дважды отекстуривая до четырех миллиардов пикселей и перемалывая до 125 миллионов треугольников в секунду. Способности, честно говоря, внушительные. Напомню, что пиковая скорость GeForce2 Ultra вчетверо (!) ниже этих показателей. Впрочем, пиковые характеристики 3D-чипов имеют мало общего с реальной производительностью построенных на них ускорителей. Поэтому не будем делать опрометчивых выводов о графической мощи Xbox на основе столь ненадежных данных. Замечу лишь, что производительность современных 3D-акселераторов определяется в основном не скоростью чипа, а пропускной способностью памяти.

Характеристики ОЗУ этой консоли менее впечатляющи: Xbox оснащен 64-мегабайтным 400 МГц DDR SDRAM. Для справки: упомянутая выше GeForce2 Ultra облагорожена тем же объемом более быстрой памяти (460 МГц DDR SDRAM). Более того, 3D-ускоритель Xbox использует ОЗУ не монопольно, а равноправно делит его с остальными компонентами приставки (прежде всего с центральным процессором). Иными словами, в этих 64 мегабайтах консоль хранит не только видеобуфер с буфером текстур, но и загружает в них операционную систему и собственно игру. К тому же центральный процессор и NV2a вынуждены постоянно бороться друг с другом за право доступа к ОЗУ, поэтому пропускная способность памяти делится между этими устройствами.

Хотя делать выводы о производительности 3D-акселератора приставки Microsoft еще рано, можно с уверенностью утверждать, что к моменту появления Xbox в продаже для PC будут созданы ничуть не менее мощные ускорители. Рынок акселераторов остается для nVidia приоритетным, и разрабатывать эксклюзивный сверхмощный 3D-чип для приставки, не создав его аналогов на ПК, корпорации попросту невыгодно. Судя по циркулирующим в Интернете слухам, NV2a выращен из 3D-чипа NV20, ускорители на базе которого должны появиться уже весной. Таким образом, PC возьмут на вооружение аналог графического процессора Xbox за полгода до появления приставки в продаже. К осени nVidia обновит NV20, и ПК получат еще более мощные 3D-акселераторы. Жаль только, что стоить эти платы будут не меньше целой консоли Microsoft со всеми ее потрохами. Впрочем, за максималь-



ную производительность всегда приходится отдавать немалые деньги.

Несколько слов об "операционной системе" Xbox. Кавычки здесь не случайны: хотя эта ОС разработана на основе Windows 2000, в наследство она получила очень немногое. В 500-килобайтном ПЗУ консоли разместились лишь процедуры инициализации аппаратуры, HAL (самый нижний уровень ОС, "скрывающий" некоторые аппаратные особенности приставки), драйверы жесткого диска, привода DVD и файловых систем для них (FAT32 и UDFS), а также базовые функции управления памятью, загрузки игр и интерфейса с пользователем. За бортом остались мультизадачность и все связанные с ней атрибуты (защита памяти, виртуальная память), Plug and play и родная для Windows 2000 файловая система NTFS. Графический интерфейс Windows заменен простенькой утилитой Dashboard, умеющей воспроизводить аудио-CD и DVD, а также позволяющей настроить параметры приставки. Сокращенные версии Win32 (стандартный API 32-разрядных Windows) и DirectX с драйверами 3D-ускорителя, звуковой подсистемы, контроллеров и сетевого адаптера не включены в ОС приставки и загружаются вместе с играми.

Таким образом, программная начинка Xbox куда больше похожа на 32-разрядную DOS, чем на Windows 2000. Подобный минимализм позволяет разработчикам игр экономить драгоценную память, загружая в ОЗУ только нужные драйверы и компоненты DirectX. Скромные габариты ОС и отсутствие мультизадачности позволят центральному процессору Xbox тратить минимум времени на обслуживание операционной системы. Впрочем, во время игры Windows отбирает у современных ЦП менее 10% времени. Так что PC с гигагерцовым процессором даже под управлением "толстых" Windows 98 и ME должен перемалывать код игр быстрее, чем Xbox с "худой" ОС и Pentium III 733.

Телевизионный экран с его низким разрешением и мизерной частотой кадров плохо справляется с выводом мелких деталей (тех же юнитов) и текста.

XBOX НЕ БУДЕТ МОГИЛЬЩИКОМ PC-ИГР

Безусловно, перспективы Xbox выглядят весьма радужными. Очень мощные компоненты сочетаются в этой приставке с привлекательной ценой (согласно заявлениям Microsoft, консоль будет близка по стоимости к PlayStation2, продаваемой за $300). К тому же корпорация позаботилась о том, чтобы разработка игр для Xbox минимально отличалась от программирования для PC. Неудивительно, что многие девелоперы, не замеченные ранее в связях с приставками, воспылали чувством к новой консоли Microsoft.

Тем не менее я уверен, что после выхода Xbox достойные игры не покинут любимой платформы. Причин тому несколько. Прежде всего многие популярные на PC жанры весьма неохотно приживаются на приставках. Даже навороченный геймпад Xbox не сможет заменить мышь и клавиатуру в 3D-шутерах и RTS. Телевизионный экран с его низким разрешением и мизерной частотой кадров плохо справляется с выводом мелких деталей (тех же юнитов) и текста. Хотя Xbox поддерживает высокие разрешения на SVGA-мониторах и HDTV (телевизоры высокой четкости), подавляющее большинство покупателей консоли подключит ее к обыкновенным телевизорам, и разработчикам придется ориентироваться именно на телеэкраны.

К тому же созданные для приставки Microsoft игры довольно просто портировать на PC, и девелоперы наверняка воспользуются этой возможностью. Более того, я уверен, что эмуляторы Xbox не заставят себя долго ждать (консоль настолько близка к PC, что создание таких программ едва ли займет много времени). В Интернете уже успели прорасти первые бета-версии эмуляторов PlayStation 2, а ведь эта приставка, в отличие от детища Microsoft, не имеет с PC практически ничего общего.

Наконец, ПК, в отличие от Xbox, постоянно совершенствуются. Если осенью этого года приставка Microsoft будет выглядеть весьма мощным куском железа, то через год она заметно одряхлеет, а через два ее возможности будут вызывать лишь сочувствие. При этом Microsoft едва ли решится выпустить новое поколение консолей уже через два года, так как инвестиции в Xbox прежде должны окупить себя (история показывает, что одно поколение приставок живет на рынке 5-6 лет).

На мой взгляд, Xbox будет конкурировать прежде всего не с PC, а с консолями Sony PlayStation 2 и Nintendo GameCube. Microsoft уже удалось убедить большинство грандов приставочного игростроения, ранее слабо интересовавшихся ПК, в перспективности своей приставки. Так что Xbox скорее поспособствует развитию классических платформенных жанров на PC, чем отнимет у прародителя наше все.



ДОСТУПНЫЕ МЕГАГЕРЦЫ

Цитата из пресс-релиза: "Наращивание производительности и расширение возможностей недорогих ПК в результате обновления ассортимента их базовых компонентов стало нашим новогодним подарком пользователям".

Николай РАДОВСКИЙ



Коллектив сталепрокатного УЧУ-цеха, очнувшийся от новогодних праздников только к весне, решил основательно разобраться в том, что именно происходит в "результате обновления ассортимента базовых компонентов". Так на залитом шампанским разделочном столе оказались процессоры Celeron 800 и Duron 800.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Процессоры Celeron устанавливались в материнскую плату Abit VT6X4 (чипсет VIA Apollo 133A) при помощи переходника Abit SlotKET!!!. Эта платформа была выбрана не случайно, а... Дело в том, что VIA Apollo 133A может тактировать ОЗУ на 33 мегагерца быстрее, чем системную шину. Мы воспользовались этой возможностью, заставив Celeron 766 работать со 100-мегагерцовой, а Celeron 800 — со 133-мегагерцовой шиной памяти. В такой конфигурации эти процессоры функционировали на Abit VT6X4 быстрее, чем на нашей стандартной тестовой платформе Abit BX6 rev. 2.0 (чипсет Intel 440BX).

ЦП Duron тестировались на плате Chaintech 7AJA (чипсет VIA Apollo KT133). Для достижения максимальной производительности в CMOS Setup каждой платы вручную выставлялась максимально возможная частота ОЗУ и минимальные длительности циклов доступа к ней. На плату также водружались 128 Мбайт 7-наносекундной PC133 SDRAM, видеоадаптер Creative 3D Blaster GeForce2 GTS и жесткий диск Seagate Barracuda II ATA ST330630A. Далее, находясь в англоговорящей (без акцента, кстати) версии операционной системы Windows 98 SE с DirectX 8.0 и патчем VIA 4 In 1 4.28a, мы запускали следующие тесты:

ZD CPUmark 99 — тест целочисленной производительности ЦП, основанный на коде популярных офисных приложений.

ZD FPUmark — тест производительности математического сопроцессора (FPU), измеряющий скорость выполнения операций над числами с плавающей точкой.

При помощи пакета SiSoft Sandra 2000 Professional измерялась пропускная способность ОЗУ (тест CPU/Memory Bandwidth).

Производительность процессоров в играх оценивалась не без участия такого популярного ПО, как: Quake 3: Arena (1.17), Unreal Tournament (4.36) и Soldier of Fortune (1.03), а также демо-версий игр Mercedes-Benz Truck Racing, NASCAR Heat, MDK2 и Expendable. Все игровые тесты запускались в разрешении 800X600 High Color при отключенной синхронизации с обратным ходом луча развертки (VSYNC) и кадровой частоте 60 Герц.

Intel Celeron 800	
Цена	$155
Тактовая частота ЦП	800 МГц
Частота системной шины	100 МГц
Производственный процесс	0,18 мкм
Системная шина	AGTL+
Конструктив	FC-PGA
Разъем	Socket 370
Кэш первого уровня	32 Кбайт
Кэш второго уровня	128 Кбайт
Расширенные наборы инструкций	MMX, SSE
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	**4**

За три года, прошедших с момента рождения Celeron, эти процессоры претерпели две значительные модификации. Напомним, что первые ЦП этой серии отличались от Pentium II лишь отсутствием кэш-памяти второго уровня. Инженеры Intel просто ампутировали с печатной платы Pentium II дорогие микросхемы SRAM, получив увечные Celeron 266 и 300. Инвалиды, впрочем, получились вполне живучими. Эти процессоры выгодно отличались от AMD K6 мощным математическим сопроцессором, за что и были горячо любимы поклонниками игр.

Первые усовершенствования Celeron получил осенью 1998 года. Выпущенные тогда Celeron 300A и 333 обзавелись новым ядром Mendocino, оснащенным 128-килобайтным встроенным кэшем второго уровня. Эти процессоры, отличавшиеся от Pentium II весьма привлекательной ценой, на равных конкурировали со старшими братьями как в играх, так и в "серьезных" приложениях. Тогда же началось переселение Celeron из разъема Slot 1 в гнездо Socket 370.

Весной прошлого года Celeron получили в наследство от



Intel Celeron 800.

Pentium III ядро Coppermine с урезанным до 128 килобайт кэшем второго уровня. А это значит, что с тех пор Celeron 566 и более поздние процессоры этой серии дружат с инструкциями SSE. К сожалению, новое ядро принесло также проблемы совместимости. Дело в том, что Coppermine питаются от напряжения менее двух вольт, незнакомого многим старым материнским платам.

Итак, за последние три года процессоры Celeron претерпели довольно серьезные изменения. Их тактовая частота возросла почти втрое, однако все они продолжали работать на явно устаревшей 66-мегагерцовой системной шине. Постепенно низкая частота FSB стала важнейшим фактором, сдерживающим производительность Celeron. Напомним, что именно по системной шине центральный процессор обменивается данными с памятью и другими компонентами ПК. Чем быстрее работает ЦП (чем больше данных он обрабатывает за единицу времени), тем выше его требования к производительности памяти и FSB. Мощный ЦП, посаженный на неторопливую системную шину, вынужден постоянно простаивать, ожидая поступления данных из памяти.

Ярчайший пример этой ситуации — старшие модели Celeron. Чем выше была частота этих ЦП, тем больше времени они тратили на ожидание данных, ползущих по неторопливой 66-мегагерцовой системной шине. В результате, рост тактовой частоты Celeron приводил лишь к мизерному увеличению их реальной производительности. Единственное лекарство от этой болезни — увеличение частоты FSB.

В январе корпорация Intel наконец-то решилась на этот шаг, выпустив Celeron 800 — первый процессор серии, созданный для работы на 100-мегагерцовой системной шине. Естественно, мы не могли пройти мимо столь интересного ЦП.

Результаты испытаний этого процессора оставили двоякое впечатление. Celeron 800, конечно, значительно опережает своего 766-мегагерцового предшественника, однако до показателей Duron 800 явно недотягивает. При этом Celeron 800 стоит ощутимо дороже любого Duron. Похоже, что звание процессора с непревзойденным соотношением "цена/производительность" навсегда оставило семейство Celeron...

AMD Duron 800

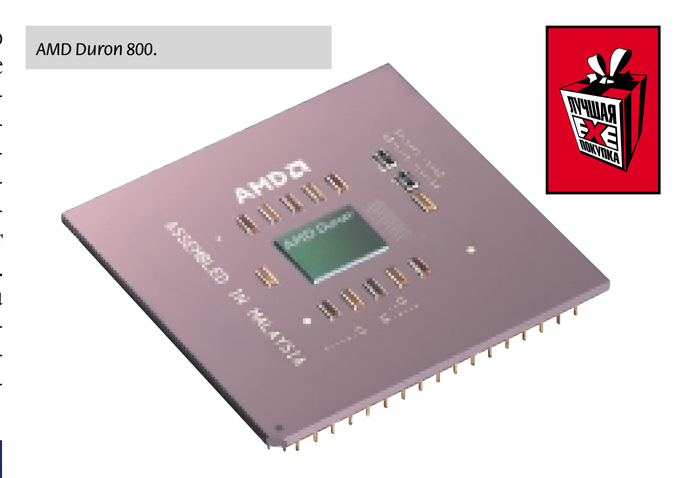
ЛУЧШАЯ EXE ПОКУПКА

Цена	$90
Тактовая частота ЦП	800 МГц
Частота системной шины	200 МГц
Производственный процесс	0,18 мкм
Системная шина	EV6
Конструктив	FC-PGA
Разъем	Socket A
Кэш первого уровня	128 Кбайт
Кэш второго уровня	64 Кбайт
Расширенные наборы инструкций	MMX, 3DNow!

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 4.5

От Duron 600, препарированного нами в прошлом ноябре, этот процессор отличается лишь тактовой частотой. Поэтому мы не будет углубляться в описание его анатомических особенностей. Лучше попытаемся понять, чем вызвана столь ощутимая разница в производительности Duron и Celeron.

AMD Duron 800.



ЛУЧШАЯ EXE ПОКУПКА

На наш взгляд, своим лидерством Duron обязан прежде всего двум вещам.

Во-первых, Duron награждены куда более широкой FSB: по пиковой пропускной способности EV6 вдвое опережает 100-мегагерцовую AGTL+. Системной шине современных Celeron попросту не хватает пропускной способности, чтобы обслужить PC133 SDRAM. Обратите внимание на результаты тестов CPU/Memory bandwidth: Duron 800 работал с памятью почти на треть быстрее, чем Celeron 800.

Во-вторых, Duron оснащены кэшем большего объема. Заметим, что Celeron дублирует в кэше второго уровня (L2) всю информацию, хранимую в первичном кэше (L1). Таким образом, эти процессоры могут кэшировать максимум 128 Кбайт данных. Duron, напротив, оснащены так называемым исключающим (exclusive) кэшем L2, хранящим только вытесняемые из кэша первого уровня данные. Иными словами, информация, содержащаяся в 128-килобайтном L1-кэше этих процессоров, не дублируется в кэше L2. Поэтому эффективный объем всей кэш-памяти у Duron составляет 192 Кбайта. Фактически, эти процессоры способны кэшировать в полтора раза больший объем данных, чем Celeron. Следовательно, они чаще, чем Celeron, находят необходимую информацию в кэше, а значит и обращаться к медлительной внешней памяти им приходится реже.

Результаты тестов Duron 800 не нуждаются в комментариях. Процессор уверенно опередил Celeron 800 во всех "забегах". Более того, с самым быстрым Celeron на равных конкурировал уже снятый с производства Duron 650. Этим сказано все.

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает искреннюю благодарность следующим фирмам, предоставившим процессоры для тестирования:

"Пирит" **115-7101**
"Формоза" **234-2165**

Таблица 1

	Celeron 766	Celeron 800	Duron 650	Duron 800
CPUmark 99	53,4	59,4	58,5	67,9
FPUmark	4080	4260	3540	4350
CPU/Memory bandwidth (Мбайт/с)	249	325	418	426
Quake3 demo001	84,0	105,5	106,2	116,6
Quake3 pumped	58,1	71,8	74,3	82,5
Unreal Tournament utbench.dem	31,9	36,5	35,7	38,1
Mercedes-Benz Truck Racing	38,2	47,5	47,5	51,6
NASCAR Heat	43,0	50,8	54,8	57,3
MDK2 Hardware T&L	92,6	111,5	108,1	121,3
MDK2 Software T&L	87,6	101,7	94,5	107,4
Expendable	50,7	61,9	62,6	69,5

LOGITECH НАНОСИТ ОТВЕТНЫЙ УДАР

Все оптические мыши, гостившие у нас ранее, не вызывали прилива игрового энтузиазма даже у неприхотливых хозяев тестовой лаборатории. Не стоит и говорить, что мы опасались носить их на осмотр к брутальному типу ПэЖэ: осерчает старик от несоответствия формы содержанию, процитирует что-нибудь нецензурное из Фрейда и разнесет с досады взятое напрокат оборудование. Впрочем, дети Logitech аксакалу все-таки были явлены...

Николай РАДОВСКИЙ



Logitech MouseMan Wheel Optical.

Осмотр проводился на ПК с процессором Duron 650, материнской платой Chaintech 7AJA (чипсет VIA KT133), 128 мегабайтами PC-133 SDRAM, 3D-ускорителем Creative 3D Blaster GeForce2 GTS и жестким диском Seagate Barracuda II ATA ST330630A. Перед установкой каждой мыши на жесткий диск инсталлировалась англоязычная версия Windows 98 SE. Все мыши подключались к шине USB.

Logitech MouseMan Wheel Optical

Цена	$50
Число кнопок	3 + колесо скроллинга
Интерфейс	USB или PS/2
Версия драйверов	MouseWare 9.1
Удобство в играх	**3,5**
Удобство в работе	**5**
Качество драйверов	**4,5**
ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ	**4**

Коробка с Logitech MouseMan Wheel Optical сразу привлекла наше внимание красным светодиодом, мигающим в ее левом нижнем углу. Эта иллюминация, вероятно, должна привлечь доверчивых покупателей. Вскрыв коробку, мы выяснили, что питается лампочка Logitech от двух алкалиновых АА-батареек Duracell Ultra (!). Мощности этого источника хватит, наверное, лет на десять уверенного мигания. Размах впечатляет. Кроме батареек в коробке хранилась сама мышь, лежало руководство пользователя и прятался диск с драйверами.

Эта мышь — прямая наследница MouseMan Wheel, препарированной нами в июле прошлого года. От оптико-механической предшественницы она отличается прежде всего начинкой. В MouseMan Wheel Optical встроен оптический сенсор, снимающий поверхность под брюшком мыши 1500 раз в секунду. Далее процессор мыши анализирует полученные камерой изображения, определяя направление и скорость перемещения серой (точнее, темно-синей с металлическим отливом). Напомним, что аналогичным образом ориентируются в пространстве Microsoft IntelliMouse Explorer и Genius NetScroll Optical (их тест опубликован в .EXE #6'00). Странно, что Logitech, создавшая оптические трекболы несколько лет назад, адаптировала эту технологию для мышей совсем недавно.

Установка MouseMan Wheel Optical не вызвала серьезных проблем. После того как операционная система распознала манипулятор, логотип Logitech на его спине загорел-

ся загадочным голубым цветом. Похоже, что первое место в конкурсе красоты "Мисс Железо 2001 года" уже оккупировано (об этой и многих других номинациях читайте в специальном выпуске .EXE #3'02).

Ползать по Windows и Интернету с помощью MouseMan Wheel Optical — сплошное удовольствие. Мышь отлично ложится в руку и очень мила на ощупь, ее кнопки удобно расположены и превосходно работают, а колесо скроллинга с мягким ходом весьма благоприятно для листания протяженных документов. Правда, пользователи с маленькой кистью руки и левши могут счесть MouseMan Wheel Optical неудобной. Но ведь это их проблемы, не так ли, коллеги?

А вот в играх эта мышь, увы, не столь безупречна. Перемещать габаритный манипулятор приходится всей рукой, жертвуя точностью позиционирования, столь необходимой в шутерах. Стараясь восполнить этот пробел, мы уменьшили скорость курсора и... сразу же столкнулись с фамильным пороком всех оптических мышей. Напомним, что при очень быстрых перемещениях эти манипуляторы теряют ориентацию: курсор останавливается или начинает хаотично бегать по экрану.

Не было особой радости и от поведения в играх колеса скроллинга MouseMan Wheel Optical. На наш взгляд, оно вело себя слишком "мягко" (имело слабую фиксацию при повороте на определенный угол). Что уж тут говорить о переключении оружия... Не его это функция, не его...

Итог. Мышь Logitech MouseMan Wheel Optical отчего-то напомнила нам большой американский автомобиль. Недетские габариты, комфорт и удобство в повседневном использовании — и сугубая неуклюжесть в такой дисциплине, как "спортивная езда".



Logitech Wheel Mouse Optical.

Logitech Wheel Mouse Optical



Цена	$40
Число кнопок	2 + колесо скроллинга
Интерфейс	USB или PS/2
Версия драйверов	MouseWare 9.1
Удобство в играх	4,5
Удобство в работе	4
Качество драйверов	4,5

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4.5

Коробка, в которой живет этот "грызун", привлекла наше внимание не только светодиодом, но и броской наклейкой с надписью "Second generation optical sensor" (оптический сенсор второго поколения). Понять, чем именно второе поколение сенсоров отличается от поколения первого, нам, к сожалению, так и не удалось. По крайней мере по чувствительности эта мышь не отличалась от конкурентов с оптической начинкой.

Выглядит Wheel Mouse Optical куда скромнее, чем ее старшая сестра MouseMan Wheel Optical. Мышь лишена боковой кнопки и эффектных атрибутов типа подсветки логотипа Logitech. Не обременена она и модной эргономичной формой. Кому-то это обстоятельство покажется недостатком, мы же сочли компактность этого контроллера существенным достоинством. Скромные размеры, маленький вес и большие кнопки манипулятора позволяют передвигать его одними пальцами, положив запястье на поверхность стола. На наш взгляд, при таком стиле игры можно гораздо точнее управлять мышью, установив высокую скорость курсора. При этом главный недостаток современных оптических манипуляторов (неприятие быстрых перемещений) становится просто незаметен. Действительно, при высокой чувствительности курсора мышь приходится перемещать только на небольшие расстояния, и разогнаться настолько, чтобы потерять ориентацию, она просто не успевает.

Испытание контроллера суровыми играми только подтвердило теорию. За счет своей удачной формы Wheel Mouse Optical позволяет не обращать внимание на родовой недуг оптических "грызунов", демонстрируя преимущества технологии: лишенные механических частей, эти манипуляторы не имеют люфта, не боятся скользких поверхностей и не требуют чистки. В результате, даже при сходном с оптико-механическими соплеменниками разрешении (монструозные Razer BoomSlang не в счет) оптические мыши работают несколько точнее.

Все наши эксперты, пробовавшие играть с Wheel Mouse Optical, ставили ей оценки от "хорошо" до "отлично". Ну а главэксперт ПэЖэ расчувствовался настолько, что решил добавить ее в свою коллекцию мышей. Его Razer BoomSlang 2000, безусловно, остается непревзойденным в шутерах, но ползать с ним по Windows довольно неудобно. Wheel Mouse Optical более универсальна как в работе, так и при отстреле фрагов. Ее колесо скроллинга порадовало четкой фиксацией, позволяющей уверенно и быстро переключать оружие. При этом колесо остается удобным и при просмотре длинных документов.

Итог. Wheel Mouse Optical сумела убедить нас в перспективности оптической технологии, а это дорогого стоит. Рекомендуем эту мышь всем, кто не любит эргономичных мастодонтов, обвешанных дополнительными кнопками.

Logitech iFeel Mouse





Цена	$50
Число кнопок	2 + колесо скроллинга
Интерфейс	USB
Версия драйверов	MouseWare 9.2F
Удобство в играх	4,7
Удобство в работе	4
Качество драйверов	4,7

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

4.7

А теперь нечто совершенно особенное. Оптическая мышь Logitech... пауза... с технологией Immersion TouchSense!

За основу этого манипулятора взята Wheel Mouse Optical, к оптической начинке которой добавлен вибромеханизм. Компания Immersion разработала

также программный интерфейс TouchSense, позволяющий любому приложению Windows (в том числе играм) управлять дрожанием мыши. Внешне iFeel Mouse ничем не отличается от прообраза, разве что выкрашена не в темно-фиолетовый, а в светло-голубой металлик.



Logitech iFeel Mouse.

Сразу подчеркнем, что драйверы этой мыши позволяют отключить ее вибромеханизм. Достаточно установить минимальную (нулевую) силу вибрации — и iFeel Mouse превратится в обычную оптическую мышь. Поэтому все эпитеты, произнесенные выше в адрес Wheel Mouse Optical, справедливы и для этого контроллера. Разве что весит iFeel Mouse заметно больше (сказывается наличие вибромеханизма). Здесь оценки тестеров разделились: кому-то больше понравилась легкая Wheel Mouse Optical, кто-то предпочел тяжеленькую iFeel Mouse. Как правило, легкая мышь лучше подходит для динамичного ближнего боя, а тяжелая удобнее для точного прицеливания издалека. В итоге все мышеиспытатели сошлись во мнении, что в простых (не поддерживающих технологию TouchSense) играх хороши оба манипулятора и принципиального значения разница в их весе не имеет.

Эксперименты с включением вибрации на рабочем столе Windows вызвали смешанные чувства. Мышь подрагивала на каждом элементе интерфейса (кнопке, пиктограмме, пункте меню), но при быстром движении курсора понять, чем именно вызвано каждое содрогание ее тельца, практически невозможно. Новичкам и людям со слабым зрением, затрудняющимся попасть курсором в мелкие кнопки Windows, вибрации мыши, несомненно, помогут. Большинству же опытных пользователей дрожание iFeel Mouse едва ли облегчит работу. Впрочем, сильно мешать оно тоже не будет, поскольку мышь оборудована довольно слабым вибромеханизмом, и ее реакции никогда не препятствовали нам позиционировать курсор. Стоит также отметить, что драйверы мыши позволяют очень точно настроить ее реакцию (частоту, амплитуду и тип вибрации) на любой из элементов Windows-интерфейса. Допускаю, что, повозившись с этими настройками, мы смогли бы добиться пользы от дрожания iFeel Mouse в Windows, однако заниматься подобными экспериментами нам было попросту недосуг, ведь на повестке дня стоял только один вопрос: актуальность "обратной связи" в играх.

К сожалению, список игр, поддерживающих TouchSense, пока крайне невелик. В него входят лишь Star Trek Voyager Elite Force, Heavy Gear II, Shogo, Gruntz, Half-Life, MDK 2, Quake, Slave Zero, Nocturne, Soldier of Fortune и Battlezone II.

В Soldier of Fortune работа мыши нас не впечатлила. iFeel Mouse лишь вяло подрагивала при выстрелах, и реализма игре такая реакция явно не добавляла. На сайте Immersion (www.immersion.com) выложен патч, обеспечивающий поддержку TouchSense в первом Quake. Вторая и третья версии игры почему-то забыты. Более того, патч работает только с WinQuake, не поддерживающим 3D-ускорители, и все наши попытки подружить мышь с GLQuake успехом не увенчались. Так что тестировать iFeel Mouse в классике жанра нам пришлось без аппаратного ускорения 3D-графики (вот на какие подвиги способен наш коллектив, стремящийся проверить на прочность новейшее железо!). В Quake мышь вела себя заметно живее, чем в Soldier of Fortune, реагируя на выстрелы, прыжки и подбор бонусов. Каждый тип оружия имел собственную отдачу, однако на атаки монстров мышь никак не отзывалась. В общем, дрожание мыши добавило в Quake свою изюминку, но особого впечатления на нас не произвело. Мило, но не более того.



Ну а потом мы (разумеется, вооруженные iFeel Mouse) сели играть в Half-Life... и не смогли оторваться от игры несколько часов! Очень, очень приятные ощущения! iFeel Mouse слегка подрагивала на каждом шагу Фримена, помогая почувствовать почти все его действия и весьма качественно имитируя отдачу от стрельбы. Вибрация манипулятора не только не мешала играть, но и заметно добавляла экранному действию реализма. Великолепный результат.

Итог. Logitech iFeel Mouse сочетает удобство Wheel Mouse Optical с весьма интересной новой технологией. Разница в цене этих мышей составляет всего $10, и мы уверены, что TouchSense стоит этих денег. Пример Half-Life доказывает, что поддержка этой технологии может поднять реалистичность игры на новый уровень. Очень хочется надеяться, что разработчики не оставят TouchSense без внимания. Заметим, что минимум один шедевр, учитывающий возможности этой технологии, уже разрабатывается. Как только что сообщил сам Питер Молинье, поддержка дрожащих мышей будет встроена в Black & White.

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает благодарность фирме **Alion (795-0695)**, любезно предоставившей мыши Logitech для тестирования.

СОТЫЙ КАЛИБР

Рынок винчестеров переживает настоящий бум. Жесткие диски стали значительно неприхотливее и быстрее, причем их емкость растет как на дрожжах, а цены, напротив, едва ли не обваливаются. Напомним, что 34-гигабайтный IBM DPTA-373420, протестированный нами в прошлом июне, стоил тогда $370 (!). Сегодня же новейшие 40-гигабайтные винчестеры обойдутся вам в два с лишним раза дешевле.

Всеволод КИСЕЛЕВ

Найти в продаже жесткие диски емкостью менее 9 Гбайт может сегодня только Билл Гейтс. Не спрашивайте нас, где он отхватил партию восьмигигабайтников для своих Xbox, — не рассказали бы, даже если б знали. В ходу нынче 20-40-гигабайтные накопители, а особенно требовательным пользователям предлагаются модели емкостью 60-80 Гбайт.

У юных читателей, слабо знакомых с суровыми хардверными обычаями, может возникнуть наивный вопрос: зачем так много? Признаться, мы устали отвечать на него. Сколько бы гигабайт ни вмещал ваш новый диск — 40, 120 или 270, — это "зачем?" обязательно всплывало, и жизнь каждый раз убедительно на него отвечала. Аппетит приходит во время еды, и пустые пространства, еще недавно казавшиеся неистребимыми, как-то незаметно и подозрительно быстро оказываются погребенными под грудой абсолютно необходимых данных. Диск, еще полгода назад выглядевший титаном, на поверку оказывался жалким карликом, в помощь которому необходимо приобрести еще один такой же винчестер, а лучше — сменить его на "действительно емкую" модель.

Выгляните в окно очередной Windows, зайдите в Интернет — там безраздельно царит эпоха мультимедиа. Высококачественные графика и звук, толпы MP3-файлов, цифровые фотографии с последней вечеринки настойчиво просят все больше дискового пространства. Привод CD-RW, конечно, может снять с винчестера часть нагрузки, но чаще всего даже он не спасает. Вывод один: необходим новый, по возможности более вместительный жесткий диск.

Именно такие накопители и собрались сегодня в нашей препараторской. Однако прежде чем приступать к вскрытию, давайте поговорим немного об интерфейсе Ultra ATA/100, успевшем стать неотъемлемым атрибутом любого современного винчестера.

ULTRA ATA/100

Этот протокол стал дальнейшим развитием Ultra ATA/66. Как следует из названия, от предшественника он отличается пиковой скоростью передачи данных, составляющей 100 Мбайт/с. Для работы Ultra ATA/100 необходимы:

1) Ultra ATA/100-совместимый контроллер IDE. Может находиться как на материнской плате (к примеру, являться частью чипсета), так и быть PCI-платой расширения. Список поддерживающих Ultra ATA/100 чипсетов материнских плат весьма скромен. В него входят i815E, i815EP, i850 и новые чипсеты VIA, оснащенные южным мостом VT82C686B. Производители материнских плат нередко встраивают в свои лучшие детища дополнительные Ultra ATA/100-совместимые контроллеры.

2) Поддержка Ultra ATA/100 самим жестким диском. В некоторых новых винчестерах, во избежание проблем совместимости, этот режим по умолчанию запрещен. Большинство производителей жестких дисков выкладывают на свои сайты утилиты, позволяющие запретить или, наоборот, разрешить винчестеру работать с этим протоколом.

3) Диск должен быть подключен к контроллеру специальным 80-жильным шлейфом. Это не благое пожелание, а необходимость. Новые контроллеры умеют определять тип шлейфа и, в случае использования обыкновенного (40-жильного) IDE-кабеля, винчестер будет передавать данные со скоростью менее 33 Мбайт/с.

4) Ultra ATA/66-совместимый BIOS и совместимый с DMA драйвер IDE-контроллера для используемой ОС. С этим пунктом проблем возникнуть не должно, так как все современные BIOS и операционные системы удовлетворяют этому требованию.

КАК МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

Все тестируемые накопители устанавливались в систему с материнской платой ASUS CUSL2-C (чипсет Intel i815EP, поддерживающий Ultra ATA/100), процессором Intel Pentium III 733 МГц, 128 Мбайт 7-нс памяти PC133 SDRAM и видеокартой Creative 3D Blaster Annihilator2 MX (чипсет nVidia GeForce2 MX, 32 Мбайта DDR SDRAM). Диск подключался к первому каналу интегрированного в материнскую плату IDE-контроллера с помощью 80-жильного Ultra ATA/100-совместимого шлейфа. Другие устройства к этому каналу не подключались. На всех винчестерах создавался один первичный раздел максимального объема с файловой системой FAT32. После форматирования винчестера на него устанавливалась англоязычная версия Windows 98 SE, inf-файлы для чипсета Intel i815, Intel Ultra ATA Storage Driver версии 6.00.008, драйвер видеоадаптера (Detonator 6.50), а также DirectX 8.0. Перед запуском тестов каждый диск дефрагментировался.

Скорость дисковой подсистемы при работе популярных бизнес- и инженерных приложений оценивалась с помощью тестов Business Disk WinMark и High-end Disk WinMark из пакета WinBench 99.

Для создания свопинга, повышающего нагрузку на жесткий диск, мы сокращали объем системного ОЗУ до 64 Мбайт и запускали Quake 3: Arena (1.27g). Скорость в игре измерялась с помощью демо-ролика demo001 в



IBM DTLA-307030.

разрешении 800x600 TrueColor при максимальной детализации 32-битных текстур и отключенной компрессии текстур (делается это при помощи консольной команды "r_ext_compress_textures 0"). В этих условиях игре не хватает оперативной памяти, поэтому она вынуждена все время подкачивать данные с жесткого диска. Чем быстрее винчестер отдает нужную информацию, тем выше fps в этом тесте. Измерения проводились при отключенной синхронизации с VSYNC и минимальной кадровой частоте монитора (60 Гц).

Далее, мы решили проверить слухи о том, что быстрые винчестеры нагреваются при работе настолько сильно, что тепло мешает их нормальному функционированию. Поэтому было проведено весьма жесткое измерение рабочей температуры приводов: стандартный температурный датчик, входящий в комплектацию многих современных материнских плат, подключался к соответствующему разъему на плате и плотно крепился к накопителю, после чего последний оборачивался полиэтиленом для минимизации теплообмена с окружающей средой. Полученные результаты несколько завышены по сравнению с температурой накопителей в реальных условиях, зато они позволяют оценить максимально возможную температуру испытуемых.

В сегодняшнем обзоре участвуют следующие диски с интерфейсом Ultra ATA/100: IBM Deskstar 75GXP 30 Гбайт (DTLA-307030), IBM Deskstar 75GXP 15 Гбайт (DTLA-307015), Quantum Fireball Plus AS 40 Гбайт, Quantum Fireball lct20 20 Гбайт и Seagate Barracuda ATA III 40 Гбайт (ST340824A). Кроме того, дабы выяснить насколько сильно отстают от новинок диски предыдущего поколения, мы рассмотрим Ultra ATA/66-накопитель Fujitsu MPF3204AH.

Итак, ваш выстрел, товарищ винчестер!

IBM DTLA-307030

НАШ EXE ВЫБОР

Цена	$160
Емкость	30 Гбайт
Интерфейс	Ultra ATA/100
Частота вращения шпинделя	7200 об./мин.
Объем кэша	2048 Кбайт

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 4.5

Корпорация IBM, давно и прочно занявшая лидирующие позиции на рынке жестких дисков, не собирается сбавлять обороты, регулярно радуя публику новыми моделями шустрых винчестеров. Этот накопитель принадлежит к семейству Deskstar 75GXP (DTLA), пришедшему на смену заслуженной серии Deskstar 34 GXP (DPTA), не раз отмеченной нашими призами. Новые винчестеры отличаются от предшественников прежде всего увеличенной до 15,3 Гбайт на пластину плотностью записи (у моделей DPTA пластина вмещала не более 6,8 гигабайта). Впрочем, эти характеристики уже не внушают пиетета: новейшие винчестеры Seagate и Quantum хранят на пластине по 20 Гбайт данных. Естественно, все накопители серии DTLA поддерживают интерфейс Ultra ATA/100.

IBM DTLA-307030 был получен нами в обыкновенном антистатическом пакете, больше ничего кроме диска не содержащем. Все описание и инструкции по выставлению перемычек уместились на нескольких корпусных наклейках. (Забавно, но одна из них гласила, что диск сделан в Венгрии, другая же утверждала, что место его производства Румыния.)

DTLA-307030 продемонстрировал отличные результаты во всех наших тестах, опередив, хоть и незначительно, всех соперников. К тому же винчестер был весьма тих: нам приходилось прикладывать к нему ухо, чтобы услышать, как "крутятся диски". За отличные результаты и безупречное функционирование диск IBM DTLA-307030 заслуженно получает самый высокий рейтинг.

IBM DTLA-307015

Цена	$130
Емкость	15 Гбайт
Интерфейс	Ultra ATA/100
Частота вращения шпинделя	7200 об./мин.
Объем кэша	2048 Кбайт

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 4.2

Следующим номером нашей программы выступает младшая модель серии Deskstar 75GXP — DTLA 307015. От предыдущего накопителя она отличается лишь меньшим числом пластин (она у DTLA 307015 всего одна). Все остальные характеристики точно такие же, как и у 30-гигабайтной модели.

Времена меняются, и теперь диск с емкостью 15 Гбайт — всего лишь начало модельного ряда. Тем не менее модель DTLA-307015 показала весьма достойную производительность, отстав лишь от старшего собрата и уверенно оставив конкурентов за спиной. Кроме того, этот диск вел себя очень тихо и слабее всех грелся. Жесткие диски от "Голубого гиганта" по достоинству получают самые высокие оценки.

Quantum Fireball Plus AS

Цена	$175
Емкость	40 Гбайт
Интерфейс	Ultra ATA/100
Частота вращения шпинделя	7200 об./мин.
Объем кэша	2048 Кбайт

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ 4.1

Несмотря на то что корпорация Quantum недавно продала свое подразделение по выпуску жестких дисков (покупатель компания Maxtor), накопители знаменитой серии Fireball до сих пор выпускаются. (Компании планируют не объединять линейки своих продуктов по крайней мере еще несколько месяцев, поэтому вполне возможно появление на рынке и других винчестеров с маркой Quantum.) Нам достался накопитель с внушительной емкостью 40 гигабайт. Впрочем, этот объем для



IBM DTLA-307015.



Quantum Fireball Plus AS.

Quantum уже не предел: старший винчестер семейства Fireball Plus AS способен хранить 60 Гбайт данных.

В пресс-релизах этот винчестер позиционируется как "идеальный накопитель для работы с приложениями CAD/CAM, верстки на ПК, мультимедийных и мощных финансовых пакетов, а также приложений электронной коммерции, сетевых игр и складирования MP3-файлов". В общем, вот вам идеальный винчестер для любого ПК-приложения.

Формальные технические характеристики этого накопителя внушают уважение: на каждой его пластине, вращающейся со скоростью 7200 оборотов в минуту, хранится по 20 Гбайт данных. На сегодня это максимальная плотность записи для жестких дисков данного класса. Впрочем, подобными характеристиками могут похвастаться также новейшие винчестеры Seagate и Western Digital. Есть в Fireball Plus AS и фирменные изюминки: система снижения шума QDT (Quiet Drive Technology), система защиты от ударов второго поколения SPS II (Shock Protection System II) и система защиты данных DPS (Data Protection System).

Технология QDT призвана минимизировать шум, издаваемый накопителем при работе. Компоненты винчестера подобраны так, чтобы не только уменьшить громкость его песен, но и убрать из них неприятные человеческому уху аккорды. К тому же доставшийся нам экземпляр Fireball Plus AS был оснащен гидродинамическими подшипниками (Hydrodynamic Bearing), увеличивающими срок службы винчестера, повышающими его устойчивость к ударам и вибрациям и, разумеется, снижающими уровень шума.

Задача системы SPS II — защита накопителя и хранимых на нем данных от ударов и тряски вне зависимости от того, работает диск или отключен. Если тряхнуть или ударить винчестер во время записи, он может обидеться и сохранить информацию не строго на нужный трек, а разбросав данные по соседним дорожкам. В результате пользователь рискует потерять не только записываемую, но и хранящуюся на соседних треках информацию. Чтобы не допустить этого, SPS II приостанавливает запись во время указанных катаклизмов и возобновляет ее только тогда, когда негативные воздействия прекратятся. Наконец, эта технология позволяет неработающему диску выжить при перегрузке в 300g, действующей в течение 2 мс. Заметим, что подобной устойчивостью к вибрациям наделены практически все винчестеры этого обзора.

Возможно, некоторым читателям этот запас прочности покажется огромным, хотя на самом деле он не так уж и велик. Подобные удары накопитель может испытать, упав на твердой поверхности с ребра на дно. Поэтому не стоит ронять новые винчестеры с третьего этажа: им хватит и 10-15 сантиметров. Безусловно, пользователю приятно осознавать, что его данные, сохраняемые на диске со встроенной системой защиты от ударов, подвергаются меньшему риску. Как ни парадоксально, подобные системы защиты нужны самому производителю ничуть не меньше: они значительно снижают количество возвращенных для ремонта накопителей, а значит — снижают убытки.

Применение системы DPS позволяет проверить работоспособность винчестера при различных сбоях системы. Если владелец диска Quantum подозревает, что с накопителем что-то не в порядке, он всегда может скачать с сайта корпорации программу QDPS (Quantum Data Protection System). QDPS создает системную дискету с тестовой утилитой, проводящей весьма тщательное тестирование работоспособности накопителя. Подчеркнем, что это ПО знает о винчестерах Quantum значительно больше, чем популярные дисковые утилиты вроде Norton Disc Doctor, поэтому оно способно распознать куда более сложные неисправности.

В тестах производительности Quantum Fireball Plus AS 40 Гбайт показал достойные результаты, слегка опередив конкурента от Seagate и лишь незначительно отстав от лидера IBM DTLA-307015. Грелся он чуть выше среднего, что вполне приемлемо для столь быстрого накопителя. Несмотря на наличие технологии QDT и гидродинамических подшипников, шумел Fireball Plus AS заметно сильнее конкурентов. Впрочем, издаваемый им звук никак нельзя назвать назойливым.

Quantum Fireball lct20

Цена	$115
Емкость	20 Гбайт
Интерфейс	Ultra ATA/100
Частота вращения шпинделя	7200 об./мин.
Объем кэша	128 Кбайт

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ

3

В наши сети попал еще один представитель знаменитой серии "Огненных шаров" — Fireball lct20. Акроним "lct" расшифровывается как low cost technology (недорогая технология), а цифра в окончании указывает на плотность записи в 20 Гбайт на одну пластину. Следовательно, доставшийся нам винчестер хранит все данные на единственном диске. Кроме того, он поддерживает описанные выше технологии QDT, SPS II, DPS и, стремясь соответствовать требованиям маркетинга, совместим даже с протоколом Ultra ATA/100. А вот на микросхемах ОЗУ производители решили сэкономить, установив на Fireball lct20 лишь 128 килобайт кэша. Самым таинственным параметром этого винчестера оказалась скорость вращения шпинделя: все доступные нам спецификации Quantum сообщают только то, что она ниже 7200 оборотов в минуту (дословно: "sub-7200 RPM"). Согласно имеющейся у нас неофициальной информации, диски lct20 вращаются даже не с 5400 (стандартная скорость для недо-



Quantum Fireball lct20.


Seagate Barracuda ATA III ST340824A.

рогих винчестеров), а со скоростью 4500 об./мин. Похоже, что Quantum просто стесняется придавать огласке столь скромные цифры.

Во всех тестах производительности Fireball lct20 стабильно приходил последним, значительно отставая от конкурентов. Нагревался он слабо, однако шумел примерно так же, как его старший брат (то есть громче остальных накопителей). Мы можем рекомендовать Fireball lct20 лишь тем пользователям, которые, мечтая о сверхвместительном винчестере, вынуждены экономить каждый доллар.

Seagate Barracuda ATA III ST340824A

Цена $180 (ориентировочно)
Емкость 40 Гбайт
Интерфейс Ultra ATA/100
Частота вращения шпинделя 7200 об./мин.
Объем кэша 2048 Кбайт

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
4

Коротка молодость современного железа. Еще совсем недавно, в июне прошлого года, мы препарировали Seagate Barracuda ATA, а сегодня к столу подают уже третье поколение этих "рыб". От своих бабушек они отличаются прежде всего плотностью записи, возросшей до 20 гигабайт на пластину (Barracuda ATA хранили на одном "блине" всего семь гигабайт данных). К сожалению, время доступа к данным у внучки тоже выросло. Согласно информации Seagate, у Barracuda ATA на поиск сектора уходит 7,6 миллисекунды, а третье поколение "щук" тратит на это уже 8,9 миллисекунды.

Доставшийся нам экземпляр Barracuda ATA III был упакован не в простенький антистатический пакет, а в пластиковый контейнер SeaShell, помогающий диску выжить при падении. От механических повреждений и электростатических разрядов нежную электронику накопителя защищает тонкая металлическая пластина SeaShield. Кроме того, наш экземпляр винчестера был оснащен гидродинамическими подшипниками.

В тестах производительности ST340824A показал неплохие, но и не впечатляющие результаты. В большинстве "забегов" накопитель незначительно отстал от прямого конкурента Quantum Fireball Plus AS. Работал он практически бесшумно, а вот нагревался сильнее других винчестеров. Впрочем, перегрев этому диску не грозил даже во время нашего безжалостного температурного теста (согласно данным Seagate, ST340824A должен стабильно работать при температуре окружающей среды до 55 градусов). Отметим также, что мы получили этот накопитель еще до того, как он появился в широкой продаже, именно поэтому выше приведена его ориентировочная, но никак не средняя розничная цена.

Fujitsu MPF3204AH

Цена $125
Емкость 20 Гбайт
Интерфейс Ultra ATA/100
Частота вращения шпинделя 7200 об./мин.
Объем кэша 2048 Кбайт

ИТОГОВЫЙ РЕЙТИНГ
3.8

Ну а под занавес мы решили протестировать накопитель предыдущего поколения, чтобы понять, насколько последние Ultra ATA/66-модели отстают от новейших винчестеров. Защищать честь ветеранов был призван Fujitsu MPF3204AH со вполне достаточной даже по сегодняшним меркам емкостью 20 гигабайт. По заявленному времени поиска, объему кэша и частоте вращения шпинделя он находится на одном уровне с рассмотренными выше накопителями, однако по плотности записи (10 гигабайт на пластину) MPF3204AH безнадежно отстает от конкурентов.

Ну и что же наш "старичок"? Держался вполне себе молодцом, хотя в тестах WinBench и проиграл всем современным 7200-оборотным накопителям. Зато в Quake3 проявил себя просто хорошо, уступив лишь лидерам IBM DTLA. Нагревался MPF3204AH незначительно, а шумел чуть сильнее дисков IBM и Seagate, но заметно меньше, чем Fireball'ы.

Результаты тестов ветерана показывают, что его еще рано списывать на свалку истории. Конечно, он во многом уступает мускулистым новичкам, зато и стоит дешевле, наглядно показывая, что новые "недорогие технологии" ему не конкуренты.

СПАСИБО!

Редакция Game.EXE выражает искреннюю благодарность фирмам, любезно предоставившим для тестирования жесткие диски:

"Пирит" **115-7101**
IPLabs **728-4101**
ASBIS Moscow
www.asbis.msk.ru


Fujitsu MPF3204AH.

Таблица 1

	Business Disk WinMark	High–End Disk WinMark	Quake 3 demo001	Средняя температура C°
IBM DTLA–307030	6240	22300	52,5	43,5
IBM DTLA–307015	6170	22000	51,3	39,5
Quantum Fireball Plus AS	6100	21000	50,3	47
Quantum Fireball lct20	3320	10800	36,6	41
Seagate Barracuda ATA III ST340824A	6220	20600	49,3	51
FujitsuMPF3204AH	5390	18600	50,6	45